1

10 EKSKLUZIVNIH PLAYSTATION DEMO-a!

SVE IGRIVO

QUAKE II, DINO CRISIS, MGS: SPECIAL MISSIONS, SOUL REAVER, 40 WINKS

PlayStation

Službeni HR

PlayStation Magazin 1

Službeni PlayStation časopis za Hrvatsku

EKSKLUZIVNO: PRIKAZ I DEMO

QUAKE II

Pripremite se za najbolju 3D pucačinu 1999!

ANALIZA

FIFA 2000

Upoznajte najbolju nogometnu igru 2000!

PRIKAZ I DEMO

DINO CRISIS

Dino Crisis pod povećalom - to je prava zvijer!

INTERVIEW

Silvio Marić

Posjetili smo strastvenog igrača PlayStationa u njegovom dvorcu u Engleskoj!

"UDRI PO KOČNICI!"

TOCA se vraća bolja no ikad - prvi pogled!

EKSKLUZIVNI PRIKAZ I DEMO

FINAL FANTASY VIII

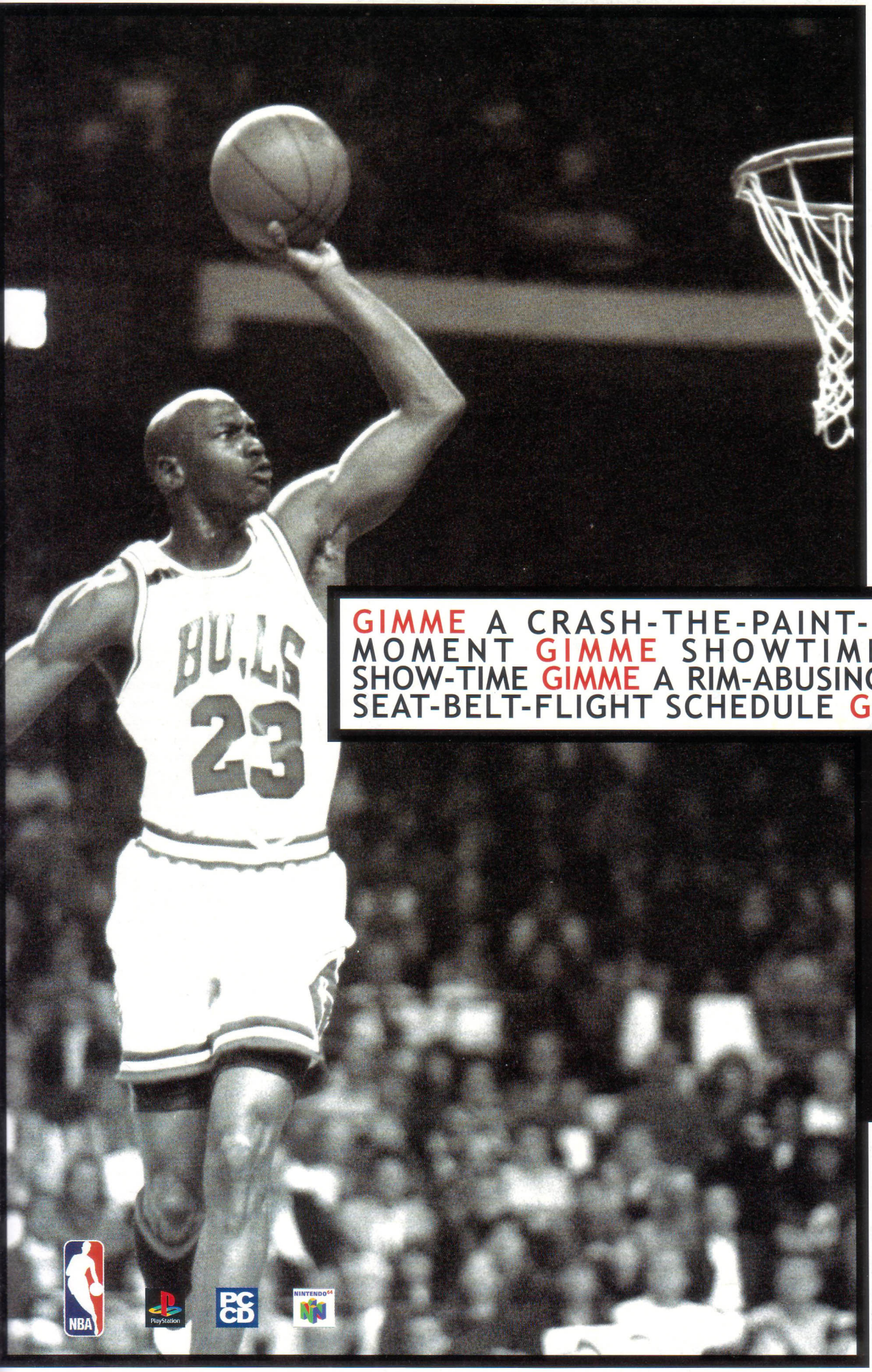
Saga se nastavlja, i to na najbolji način!

DRIVER: POTPUNI PROHOD • STAR TREK • UNREAL • TOMB RAIDER: NAJNOVIJE VIJESTI

STUDENI 1999. 49,90 KN

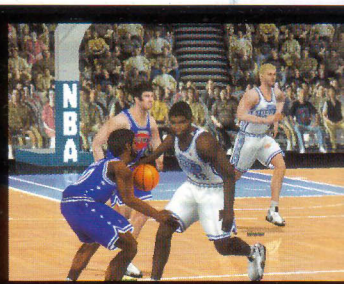
ISSN 1332 - 0793

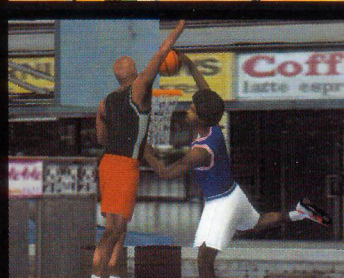
9 771332 079002



EA SPORTS
NBA LIVE 2000

GIMME A CRASH-THE-PAINT-LIKE-DAVINCI
MOMENT GIMME SHOWTIME-SHOWTIME
SHOW-TIME GIMME A RIM-ABUSING-FASTEN-YOUR
SEAT-BELT-FLIGHT SCHEDULE GIMME THE NBA





NBA PlayStation PC CD NINTENDO64

EA SPORTS
easports.com
it's in the game™

© 1999 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA SPORTS, the EA SPORTS logo and "If it's in the game it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS is an Electronic Arts ™ Inc. brand. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in NBA Properties, Inc. ©1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, The Official Seal, Nintendo 64 and the "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Distribucija za Hrvatsku: Algoritam, Zagr

Uvodnik

ŠTO SE NALAZI NA CD-u?

Najbolji demo disk! Provjerite naša mišljenja i ocjene igrajući udarne pucačine, šuljačine, dino-krkačine u 1999. Kako smo sve to uspjeli? Pravi će vjernici uskoro doznati...

OTVORI 93. STRANICU ZA DETALJAN OPIS

QUAKE II — Igrivo
Svjetski hit čiju su konverziju sa PC-a na PlayStation svi očekivali sa znatiželjom. Prokleto dobro!

DINO CRISIS — Igrivo
Držite se svog Uzija. Mogao bi vam zatrebati protiv raptorovih šiljoca. Rrrrr... itd.

MGS SPECIAL MISSIONS — Igrivo
Razvijate svoje šuljajuće sposobnosti do savršenstva...

THIS IS FOOTBALL — Igrivo
Poigrajte se sami kako bi stekli dojam o tome što je to tekma.

LOK: SOUL REAVER — Igrivo
Posišite nešto životnih sokova sa ovog, potpuno novog, demo nivoa. O, da!

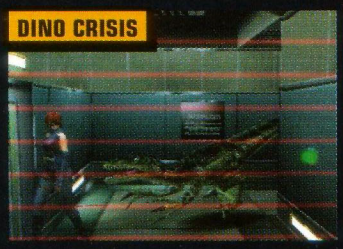
40 WINKS — Igrivo
Disney-ev leteći čovjek majmun - glavna je zvijezda u ovoj igri.

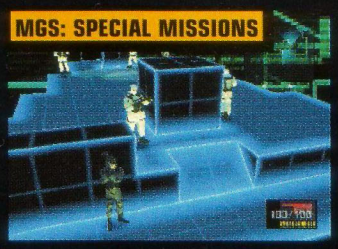
TARZAN — Igrivo
Disney's swinging apeboy stars in this most junglist platformer.

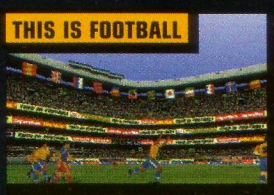
CRASH TEAM RACING — Video
Bolji od Speed Freaks-a?

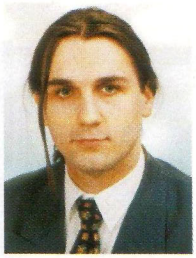
FINAL FANTASY VIII — Video
Na ovo ćete uskoro potrošiti mnogo sati...

AFRIKA SHOX — Video
Afrika se trese u ritmu Leftfield-a.









Poštovani čitatelji!
Pred vama je prvi broj *SLUŽBENOG* PlayStation časopisa za Hrvatsku.
Iz samog naziva lako ćete zaključiti tematiku kojom će se ovaj časopis baviti. Ipak malo podsjećanje... PlayStation kultura koja izvorno potječe iz Japana, protegnula se na cijeli svijet. Hrvatsku je zahvatila u drugoj polovici 90-tih godina, tako da je danas PlayStation u Hrvatskoj udomaćen kao i mobitel.
Zbog toga je bilo potrebno napraviti službeno PlayStation glasilo za Hrvatsku. No kako bi glasilo bilo potpuno, potrebno je uz časopis objaviti i demo disk. Službeni HR PlayStation Magazin je jedini časopis u Hrvatskoj koji posjeduje unutar svojeg bogatog sadržaja i PlayStation demo disk. Na tom CD-u ćete pronaći mnoštvo materijala koji najavljuju dolazak novih igara. Tako ćete biti uvijek informirani: što je novo, što je dobro i što se igra u svijetu i u nas. U želji da vas što bolje upoznam sa časopisom, skrenuo bih pozornost na pojedine rubrike. Prva je **"LOADING"** - rubrika u kojoj donosimo novosti iz svijeta PlayStationa: od sajmova, novih igara, intervjua s poznatim osobama, do novosti u samoj proizvodnji PlayStation konzola i njihovih periferija. U ovom broju istaknuli bismo intervju sa Silviom Marićem kojega smo posjetili u njegovom dvorcu u NewCastle-u.
"ANALIZE" - to su rubrike u kojima donosimo potpuni pregled neke teme (igre, sajma, žanra, kulta itd.). U **"PRVOM POGLEDU"** upoznat ćete se s igrama koje su još u izradi. Pa ukoliko imate favorita u svijetu igara, lako ćete doznati kada izlazi njegov nastavak.
"PREDIGRA" je rubrika u kojoj donosimo opise igara koje uskoro izlaze. Ovdje ćete doznati naše mišljenje o igri.
"PLAYTEST" je najobilnija rubrika. Krcata je recenzijama igara koje su aktualne na tržištu. Potpuna recenzija, naše mišljenje i mnogo informacija o igri. Ukoliko budete htjeli provjeriti da li je naše mišljenje o igri korektno zavrtite demo koji se nalazi na CD-u.
U rubrici **"TOP SECRET"** donosimo u svakom broju "*prohod*" za aktualnu igru i mnoštvo informacija i šifri za "*snalaženje*" u igrama.
Bez vaših, pisama, prijedloga, kritika (i naravno pohvalaaaaa!) ne bismo ni mogli zamisliti časopis. Pozdravlja vas vaš urednik,

Luka Odobašić

Luka Odobašić

Sadržaj

Izdavač

Algoritam d.o.o.
Gajeva 12
10000 Zagreb

Telefon: **01/480 33 33**
Fax: **01/4872 514**
E-mail: **psm@algoritam.hr**

PlayStation uredništvo

Direktor: **Neven Antičević**

Odgovorni urednik: **Branko Šoštarić**

Glavni urednik: **Luka Odobašić**

DTP urednik: **Goran Vrakela**

Lektor: **Mila Bulimbašić-Botteri**

Suradnici domaćeg izdanja: **Miljenko Horvatić, Ante Jazvić, Danko Selak, Vida Lapaine, Irena Šoštarić**

Suradnici inozemnog izdanja: **Dean Evans, Andy Butcher, Sam Richards, Steve Bradley, Andy Lowe, Pete Wilton, Oliver Hurley, Alvin Weetman, Lam Tang, Todd Anderson, Kerry Haysom, Matthew Harvey**

Tisak: ZRINSKI d.d., Čakovec
040/312-788

Pretplata

Algoritam d.o.o.
Gajeva 12
10000 Zagreb
Telefon: **01/480 33 33**
E-mail: **psm@algoritam.hr**

Zabranjeno kopiranje ili prenošenje sadržaja Službenog HR PlayStation Magazina bez pismene suglasnosti izdavača.

Sve reklamne oznake i logotipi su zaštićeni. "PS" logo i "PlayStation" su zaštićeni zankovi Sony Computer Entertainment Inc.

Official F1 Racing '99

Army Men: Air Attack

Star Trek

PRVI POGLED

Proizvođači se pitaju, ovisnici moraju znati, mulci bi saznali... sve o sadržaju igara koje ćete kupovati za šest mjeseci.

Army Men: Air Attack 24
Vojnik napada vojnika u zemlji igračaka. Čak i iz zraka.

Official F1 Racing '99 26
Stvarni automobili, stvarni vozači, stvarni zvukovi...jure i k vašoj konzoli.

Star Trek 28
Dobre vijesti: eto nam Star Treka! Još bolje vijesti: bez Shatnera!

Štrumpfovi 29
Sjećate se: plavi, bijele kapice, patuljasti...dobijete ih besplatno uz litru benzina. Iritantno.

PREDIGRA

Virenje u igre koje su skoro spremne za dućanske police. Izgledaju li dobro ili su očajne? PSM otkriva za vas.

Tomb Raider: The Last Revelation 34
Raskošna se ljepotica vratila! Bez nje ionako ništa ne bi bilo isto. Ove se godine spremite na povratak u Egipat...

Mission: Impossible 36
Vaša je misija (a morate je izabrati) da postanete The Cruiser i riješite (nemoguću) misiju.

Music 2000 38
Mješavina "cut & paste" mehanizma u glazbenom sučelju. Čak je puno prijateljskije raspoložen spram dobroga, starog rocka . Vrijeme je da okupite društvo i uključite svoje Fendere...

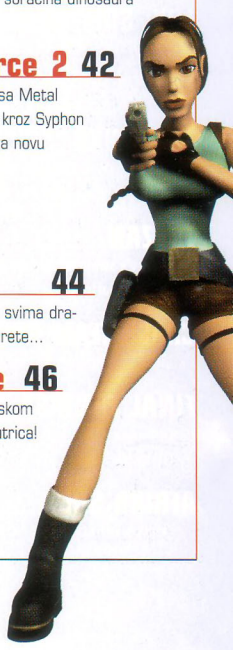
Championship Motocross 40
Zajašite 500 kubika jurećeg metala. Ima i gorih stvari na svijetu...

Jurassic Park: Warpath 41
Ovako izgleda dobra šoračina dinosaura protiv dinosaura.

Fighting Force 2 42
Ako ste imali posla sa Metal Gearom ili se šuljali kroz Syphon Filter, spremite se za novu diverziju...

Spyro 2: Gateway To Glimmer 44
Dobrodošli povratak svima dragog upaljača za cigarete...

Ronin Blade 46
Avantura u samurajskom stilu - s kantom iznutrica!



Činjenice: Official UK PlayStation Magazin je najbolje prodavani časopis za videoigre na svijetu, a uskoro mu se pridružuje i HR verzija. Ovo je jedini časopis sa službenim demo CD-om svakog mjeseca. PSM je također najbolje pisan i izdavno najbolje dizajniran magazin koji možete pronaći na policama. Taj vodeći položaj znači da igre recenziramo iskreno i poštteno, čime štitimo interese naših čitatelja. Pišući stvarne vrijednosti, a ne kompromise, jedini je način na koji obrađujemo ekskluzivne recenzije ili naslovne strane.

PSM je jedini časopis koji otvoreno surađuje s PlayStation industrijom i to iz jednog razloga - ono što napišemo jest istina. Radi li se o igrama, samoj industriji ili bilo čemu vezanom uz PlayStation naše je pisanje osmišljeno, iskreno i uvijek informativno. Naša veza sa Sonyjem osigurava ekskluzivne informacije i dema igara, ali ne kompromitira uredničku stav. PSM je zajamčeno stopostotno neovisno uredništvo.

PSM je pisan u zreloj, ali zabavnoj maniri. Nismo opterećeni tehničkim žargonom, ali posjedujemo potrebnu stručnost koju zahtijevaju korisnici PlayStationa. PSM povremeno ubacuje šale i nedozrelu zezanciju radi opuštenije atmosfere i bolje kvalitete. Obavještavamo vas o posljednjim novostima, razgovaramo s najznačajnijim ljudima iz industrije, raspravljamo o relevantnim pitanjima i recenziramo najuzbudljivije igre na svijetu. S našim demodiskovima omogućavamo vam da isprobate potpuno nove razine najboljih PlayStation igara prije no što se pojave u prodaji. PSM je najbolje prodavani svjetski časopis za igre. To je činjenica!

Tomb Raider: The Last Revelation

Monkey Business

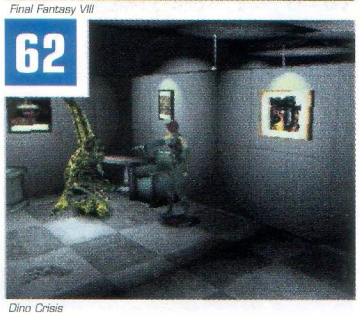
FIFA 2000

Quake II

Fighting Force 2

Final Fantasy VIII

Spyro 2: Gateway To Glimmer



Dino Crisis

PLAYTEST

Hoćete prikaze igrica? Želite da budu informativni, autoritativni, sa stavom, zabavni, pametni i nepodnošljivo pošteni? Evo vam ih.

Quake II 54
Budućnost pucačina u prvom licu.

Final Fantasy VIII 58
Ma tko šljivi PS2! Square je savršenstvo napravio već za PS1...

Dino Crisis 62
Jedno stravično, vrišteće "Hvala" Capcom gospodi!

Tarzan 65
Gospodar džungle u leopard gaćicama i ostalome.

MGS Special Missions 66
Zavirite otraga u još malo metalkovih djelatnosti. Šuljajući se...

Shadowman 68
Okusite stranu tame...

Destrega 70
Borite se protiv vatre. I magije. I...

LMA Manager 72
Od ovog bole noge i ruke.

Sled Storm 74
Najbolja igra na snijegu ove godine.

Puchi Carat 75
Prilično zarazna mozgalica.

Fisherman's Bait 76
Da, to je ribolov. Na PlayStationu

Gungage 77
Staromodna pucačina.

Kingsley's Adventure 78
Lisice u platformskoj zavjeri

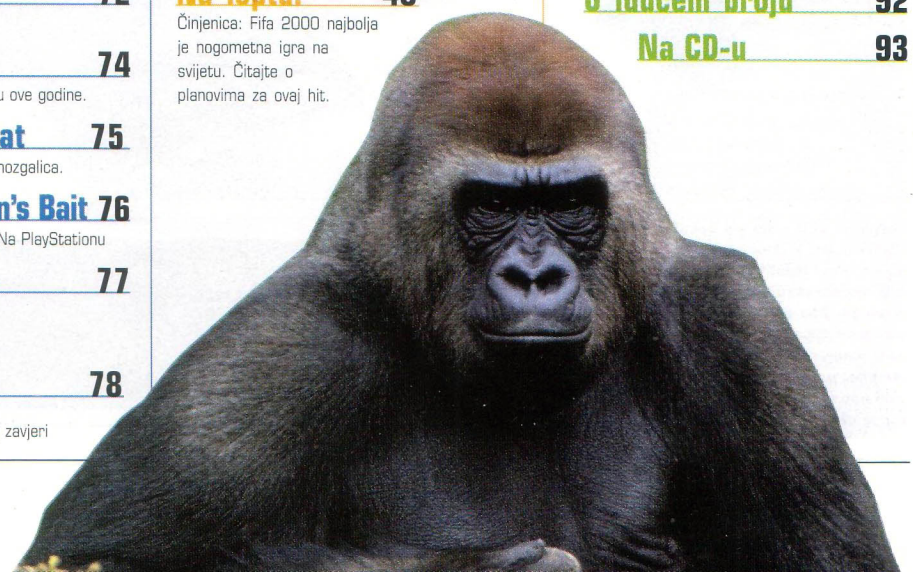
TEME

Majmunska posla 30
Zombi? Bah. Monstrum? Šmrc. Prave su zvijezde PlayStationa majmuni. Zavirite s nama u džunglu na asfaltu...

Na loptu: 48
Činjenica: Fifa 2000 najbolja je nogometna igra na svijetu. Čitajte o planovima za ovaj hit.

RUBRIKE

Loading 6
Pretplata 71
Top Secret 80
U idućem broju 92
Na CD-u 93



LOADING 1% COMPLETE

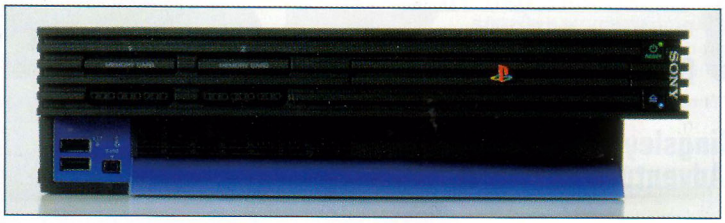
SLUŽBENO - PLAYSTATION2

SONY NAJAVLJUJE "DRUGAČIJI SVIJET RAČUNALNE ZABAVE"

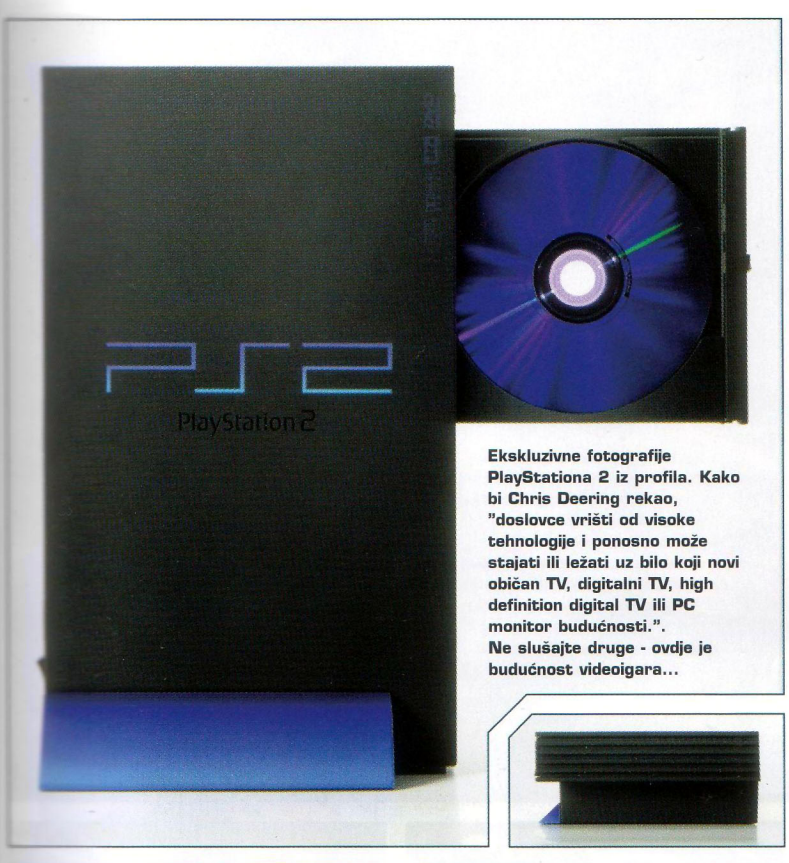
Konačno vijest koju smo svi čekali. U 16 h 13. rujna 1999., Sony Computer Entertainment Inc obznanio je izgled, ime, cijenu, tehničke pojedinosti i gotovo sve o onome što će se definitivno zvati PlayStation 2.

"Najavljujući novo doba industrije digitalne zabave, SCEI danas objavljuje sve podatke vezane uz konačno pojavljivanje revolucionarnoga računalnog sustava za zabavu, PlayStation 2.", glasila je službena novinska izjava. "Temeljen na uspjehu svjetskog hita PlayStation igraće konzole, prodane u oko 60 milijuna primjeraka, PlayStation je izrađen tako da objedini film, glazbu i igre kako bi činio novu dimenziju računalne zabave.

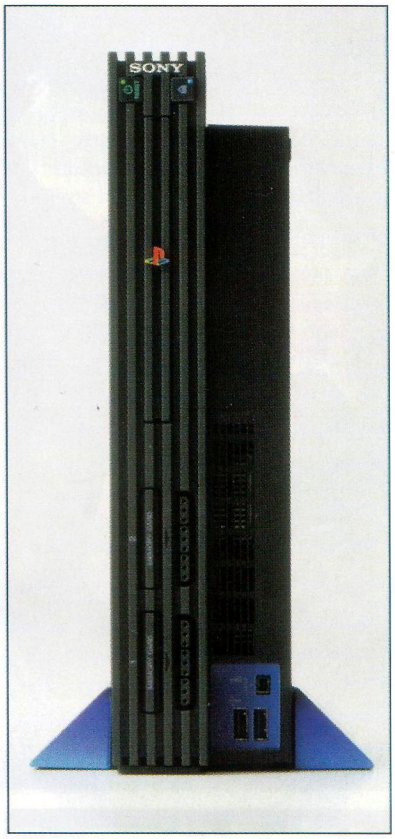
Fotke na koje smo svi čekali - PlayStation 2. Uočite elegantni DVD izgled, novi Dual Shock 2 kontroler, 8 MB memorijsku karticu i funky plavo postolje. Što se to skriva na poleđini? Čitav niz utičnica koje će vam omogućiti da downloadate filmove, priključite modeme, prenosite digitalne podatke, povežete tvrde diskove, itd.

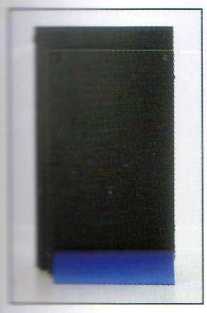


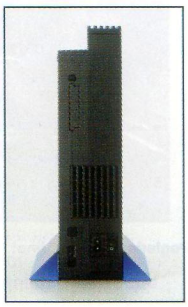
Ken Kuturagi na otktivanju PlayStationa 2. Jučer.

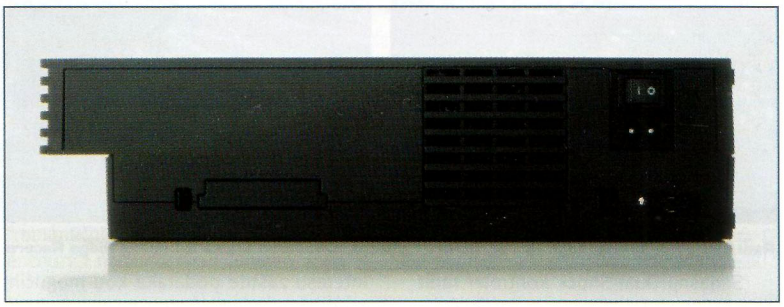


Ekskluzivne fotografije PlayStationa 2 iz profila. Kako bi Chris Deering rekao, "doslovce vrišti od visoke tehnologije i ponosno može stajati ili ležati uz bilo koji novi običan TV, digitalni TV, high definition digital TV ili PC monitor budućnosti.". Ne slušajte druge - ovdje je budućnost videoigara...









PlayStation 2 izlazi u Japanu 4. ožujka 2000. s planiranim početnim tjednim isporukama od milijun komada. Podržavajući oba audio CD i DVD videoformata, PlayStation 2 svojim kupcima nudi širok spektar glazbene i videozabave. Novi je sustav također sukladan s originalnim PlayStationom, premošćujući tako provaliju u kojoj su se našla ta dva sustava i njihovi konzumenti čije dosadašnje investicije u PlayStation softwareske biblioteke poštujemo."

Sony Computer Entertainment iznijeli su sljedeće pojedinosti o novom sustavu:

Ime proizvoda: PlayStation 2
Preporučena cijena (Japan): 39.800 jena
Izlazak: 4. ožujak 2000.

Uključena oprema: Dual Shock 2 analogni kontroler, 8MB memorijska kartica, PlayStation 2 demo disk, AV multi kabel, AC strujni kabel.

Dimenzije: 301mm (D), 178mm (Š), 78mm (D)

Težina: 2,1kg

Mediji: PlayStation 2 CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation CD-ROM.

Podržani format: Audio CD, DVD-Video.

Mogućnost priključivanja: Ulaz za kontroler (2), ulaz za memorijsku karticu (2), AV višežilni izlaz (1), optički digitalni izlaz (1), USB ulaz (2), i.Veza (IEEE1394) (1), Tip III PCMCIA kartica ulaz (1).

"PlayStation 2 otvara put budućoj umreženoj digitalnoj zabavi", kaže Ken Kutaragi, predsjednik Sony Computer Enterteinment inc. "Baš kao što je PlayStation neočekivano donio interaktivno igranje na globalno tržište, PlayStation 2 će, kombinirajući zapanjujuću digitalnu grafiku, superioran zvuk i DVD video otvoriti vrata novom računalno zabavnom iskustvu kod kuće."PlayStation 2 računalni sustav za zabavu bit će dostupan na azijskom tržištu u ljeto 2000., a u jesen 2000. na europskom i sjevernoameričkom." ▶

Psst! SPECIAL

Vijesti o igrama za iduću godinu izravno s ECTS-a...

Održavan prvog vikenda u rujnu u londonskoj Olympiji, Europien Computing Trade Show je tradicionalno MJESTO na kojem možete otkriti sve što vas zanima o PlayStationu i njegovoj budućnosti. Guba fore, reklame k'o nigdje, razvijene djevojčice, oh da - i videoigrice na tone, to je ono iz čega smo morali iskopati novinska izvješća za PSM...

• SCEE je predstavio FFVIII, F1 99., Spyro 2 i savršeni Crash Team Racing. Tu se našao i trio iz Square Gamesa: Chocobo Racing,

Saga Frontier 2 i vrlo očekivani Ehrgeiz. Također je na showu prikazan i Medievil 2, nastavak popularne "skelet" avanture iz 1998. godine. Dokazujući da u PlayStationovim redovima nema dezertera, Sony je također najavio (uzmite puno zraka) Space Debris, Ace Combat 3, Dragon Valour, Tombi 2, Buster and the Beanstalk, Colony Wars: Red Sun, Team Buddies, Mulan, Jackie Chanís Stuntmaster, Barbie Race & Ride, A Bugís Life Activity Centre, Pack-Man World, Tiny Tank i RPG-ovi Star Ocean: The Second Story, Legend of Legaia i stravični Shadow Madness.

• Potvrđeno je da će se Gran Turismo 2 pojaviti u prosincu. Dobit ćemo igru na dva diska s preko 500 različitih automobila, 20 novih staza, 60 test licenci PLUS mogućnost korištenja svih snimljenih licenci s GT1. E da, pripremite svoje memorijske kartice jer ako imate snimljenih licenci s GT1, možete ih iskoristiti s

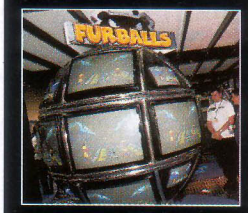
Psst! SPECIAL

Vijesti o igrama za iduću godinu izravno s ECTS-a...

licencama u Gran Turismo 2! O svemu čitajte više u idućem broju PSM-a kada ćemo posjetiti GT odjel razvoja, Polyphony.

• Acclaim će, gradeći na uspjehu koji je postigao sa Shadowmanom rađenom po strip predlošku, okušati sreću i s Armorinesom (mješavina Quakea i Starship Troopersa) i Vanishing Pointom (nabrijani Ridge Racer), što sve podsjeća na najavu povećeg kataloga žestokih igara u budućnosti. Za PS2 Acclaim forsira Ferrari 360 Challenge i vrlo popularan PC naslov TrickStyle.

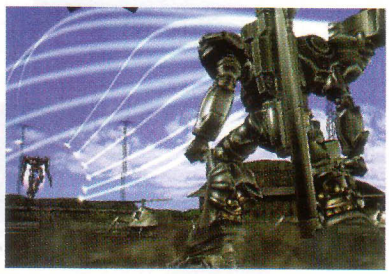
• Vrhunski razvojaši Bizarre Creation (F1/F1 97) preuređuju svoju animirano arkadnu avanturu Furballs za



PS2. PSM je pogledao ranu verziju igre koja izgleda obećavajuće.

• Ekskluzivna vijest iz GT-a jest da je Driver 2 već urađen za stari PlayStation (četiri nova grada, Tanner je još uvijek tu, mogućnost vožnje Mustanga,...), a Driver 3 stiže u verziji za PS2 (GTA u 3D-u). Konverzija Unreala vjerojatno će imati mogućnosti podjele ekrana za četiri igrača i posebne razine samo za PlayStation, a la Quake II.

• Konami uživa u dobroj zabavi s ISS Pro Evolution, udarnoj igri Showa. Betmania se trenutačno konvertira za europsko tržište s glazbom Molokoa i FatBoy Slima uprogramiranom u sebi. Code Masters je dopustio PSM-u participiranje u vrhunsko animiranoj i



Rani kadrovi iz Tekken Taga (gore), Street Fightera, Armoured Corea 2 i novog Ridge Racera. Pogledajte samo Jina!

Sadašnji Dual Shock kontroler radit će i na PS2, dok će dorađena verzija uskoro postati dostupna. Maloprodajna bi mu cijena u Japanu trebala iznositi 3.500 jena (oko 240 kn).

"S iznimkom Start i Select tipke, sve će ostale funkcije na Dual Shocku 2 biti analogne, napravljene za što bolje zadovoljenje korisničkih potreba i za realnije interaktivno iskustvo. Dual Shock 2 je i obrnuto kompatibilan s originalnim Dual Shock analognim kontrolerom."

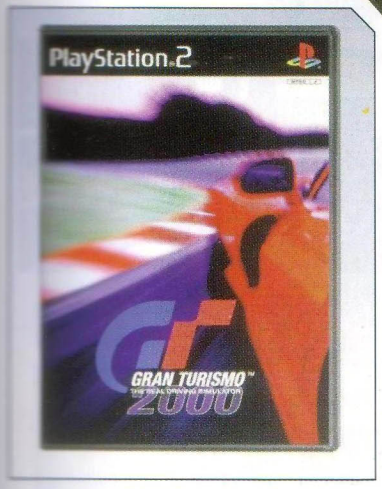
Kao što smo već i najavljivali, PS2 memorijske kartce bit će također ponovo izdane. Prodavat će se po istoj cijeni kao i Dual Shock 2.

"Nova memorijska kartica imat će kapacitet pohrane od 8MB, a protok informacija bit će 250 puta brži nego kod postojećih memorijskih kartica. U interesu zaštite podataka kod mogućih, budućih mrežnih aplikacija, memorijska kartica sadrži sustav autorizacije i šifrirani zaštitni sustav, MagicGate."

U Europi, predsjednik SCEE Chris Deering bio je razumljivo sretan.

"Vizija i snaga udruženi u PlayStationu 2 promijenit će kućnu zabavu zauvijek. PlayStation 2 je budućnost kućne zabave koju nam nudi interaktivno igranje, DVD-video i mogućnost umrežavanja putem najmoćnijega multimedijalnog čip-seta današnjice. Sve se ostale igraće naprave čine limitirane u usporedbi s njim, osim PlayStationa čiji će sjajan novi software biti igriv na obje PlayStation platforme.

Razumljivo sretan, Ken Kuturagi *otkriva* PlayStation2.



Ekskluzivni klipovi iz nadolazećeg Gran Turismo 2000. Kadar gore, izvađen iz igre, pokazuje koliko su brzo igre uznapredovale od prvih PS2 demoa, dok lijevo vidimo koliko su se PS2 igre izgledom približile DVD-u.

"Stroj je djelo umjetnika. Čist, profinjen i stvarno seksi. Doslovce vrišti od visoke tehnologije i ponosno može stajati ili ležati uz bilo koji novi običan TV, digitalni TV, high definition digital TV ili PC monitor budućnosti."

Najveće je iznenađenje izazvala količina predstavljenog softwarea pratećeg materijala za PS2. Novi izgled prerađenog Tekken Tag Tournament i Gran Turismo 2000 konačno su predstavljeni kao i isječci cijelog niza nastavaka različitih razvojnih kuća poput Street Fighter EX3 (Capcom), X-Fire (EA/Square), Bust a Groove 3 i Star Ocean 3 (Enix), Armored Core 2 (From Software), Bloody Roar 3 i Bomberman 2001 (Hudson Soft), Kessen (Koei), The Bouncer ("igrivi akcijski film" od Square), Robocop i Roadsrters Trophy 2000 (Titus) i "Novi Cool Borders" (UEP System). Namco planira "New Ridge Racer", i 500GP, motorističku igru.

Sam Sony najavljuje Dark Cloud (RPG), Den-Sen, Fantavision i Splash Dive (sve akcijski naslovi), The King And I (RPG), IQ Remix (Puzzle), Popolocrois III ("romantični-anime RPG), dugo očekivani Tenchu 2 i naravno, Gran Turismo 2000.

Na samom vrhu vijesti iz svijeta igara jest i to da SCEI najavljuje plan po kojem će PS2 "biti platforma za elektronsku distribuciju digitalnih sadržaja temeljenu na Internetu do 2001. godine."

"Ethernet vezom s digitalnim kabelima na baze podataka, PS2 korisnik bit će u mogućnosti skidati i pohranjivati precizne podatke računalnih zabavnih sadržaja na tvrdi disk, koji će osigurati Sony Computer Entertinment."

"SCE će razviti sustav za elektronsku razmjenu, uključujući i autorizacijsku i šifriranu tehnologiju, kako bi podržali sustav Internet distribucije. Kompanija će također osigurati u 2001. godini PlayStation 2 modul za nadogradnju poput mrežnog adaptera (PC eksterne kartice) i osnovati server za Internet distribuciju."

To znači da ćemo vjerojatno moći učitavati filmove ili čak glazbene albume, pohranjivati ih na tvrdi disk i povezivati s minidiskom ili CD pržilicom kako bismo napravili tvrdu kopiju.

No, vratimo se u staru, dobru 1999. Što sve to znači? Znači da će novi PlayStation, dostupan sljedeće godine, s fantastičnom grafikom, stvarnom umjetnom inteligencijom, boljom razinom osjetljivosti kontrola, ubrzanim i usavršenim igrama rađenima na DVD filmskoj tehnologiji i distribucijom novih digitalnih sadržaja postati sposoban da ne bude samo igraća mašina već i budućnost računalne zabave.

Očekujte nove vijesti o PlayStationu 2 idućeg mjeseca kada ćemo izvještavati s nadolazećeg posjeta Tokyo Game Showu, gdje ćemo konzolu i isprobati.

Snimke s novinske konferencije od 13. rujna gdje je sve započelo...

BLEFERSKI VODIČ ZA PlayStation.2

- PS2 će izaći u Japanu 4. ožujka 2000., po cijeni od 39,800 jena (oko 2.700 kuna - isto kao i originalni PlayStation 1994. godine).
- Nakon toga, PlayStation će 2 biti lansiran u Sjevernoj Americi i Europi negdje "na jesen 2000.". Najavljen je prethodno za kolovoz.
- Konzola će vrtiti DVD filmove. Neće biti potrebni nikakvi dodaci kako se nagađalo.
- Stari će Dual Shock kontroleri raditi na PS2, ali će novi, potpuno analogni biti dostupni za oko 20 GBP.
- Uslijedit će i nova 8MB memorijska kartica također po cijeni oko 20 GBP.
- PS2 moći će se povezivati sa svim vrstama modema i tako omogućiti vezu s Internetom.
- 2001. bit će predstavljen modul za nadogradnju, koji će korisnicima omogućiti učitavanje digitalnih sadržaja, uključujući i FMV. Tada ćete moći pohraniti digitalni sadržaj na tvrdi disk nadograđenog modula.
- Igre koje su najavljene u ovom trenutku su: Tekken Tag Tornament, Gran Turismo 2000, Tenchu 2, Street Fighter EX3 i nova verzija Ridge Racera. Očekuju se nove misije za Metal Gear Solid, Fifa, Tomb Raider i svi PS1 naslovi za koje se dobiju prava.

Psst! SPECIAL

Vijesti o igrama za iduću godinu izravno s ECTS-a...

nedvojbeno igrivoj jurnjavi Colin McRae Rally 2. Tako smo s užitkom bljeskali svjetlima, uništavali branike i neodgovorno vozili kroz birceve uz cestu!

- **Eidos trenutačno užurbano radi na Tomb Raider: TLR, no to ih nije spriječilo u nastojanju da Resident Evil 3 (još krvaviji!) i Fear Efect (prije znan kao Fear Factor) izgledaju gotovo savršeno.**
- **Empire gleda u budućnost s dorađenom Amiginom sportskom simulacijom budućnosti Speedball 2100. U izradi su također: International Cricet Manager 2, Golf Pro i Ford Racing za čak osam igrača, sa službenim automobilima, vozačima pa čak i kamionima. SCI je otkupio prava na kultni film iz 60-ih The Italian Job.**
- **EA ima u pripremi hrpetinu novih naslova do Božića. Iduću ćete godinu dočekati sa sljedećim EA sportskim naslovima: NHL, Madden, Supercross, NBA Live, Knock-out Kings. Novi naslovi poput Medal of Honor, Cyber Tiger i strategija Dune 2000, bit će najavljeni u idućem broju PSM-a. Road Rash Unchained mudro je odgođen za iduću godinu i vraćen na doradu.**
- **UBI Softov RayMan 2: The Great Escape planira se za izlazak na PlayStationu do Božića. Ljubitelji Orient Expressa bit će zadovoljni viješću da se manga RPG Grandia sprema za europsku premijeru.**
- **Tiha Infogamesova fešta ipak je imala jednu dobru najavu, Jet-X, futurističku jurnjavu bivšeg razvojaša Wipeaouta, Curly Monstersa.**
- **Midwayev boks, Ready to Rumble 2, izlazi za PlayStation zajedno s Gauntlet Legends, Mortal Kombat: Special Forces, Hydro Thunder, PaperBoy 3D i NFL Blitz 2000.**

INFOGAMER '99

ZABAVA JE VAŠA STVAR!

Love kao i svake godine do sada Algoritam i ZV organiziraju multimedijalni show pod nazivom koji već svi znaju - InfoGamer'99. Manifestacija okuplja sve najnovije multimedijalne sadržaje: igre, edukativni software, pribor kao što su volani, joystici i sl., Playstation konzole, najjača multimedijalna računala. Sve!

Prošle godine je preko 40.000 posjetitelja izašlo iz naše hale zadovoljno. Pitali smo neke: Što misliš o ovome svemu?

Goran, 15 g.: Super! Bio bih prezadovoljan da mi je nešto od toga kod kuće.

Miro, 17 g.: Ludnica. Šteta što nema toga malo češće kroz godinu!

Zdravko, malo stariji gospodin: Baš mi je drago da sam došao i to vidio. Nije to tako loše, igre i to, mislim. Playstation je baš dobar. Razmislit ću o tome.

Bilo je i jako mnogo i ženske publike:

Anica, iz Kutine: Sva sreća što moj dečko nije ovdje. Ali kad mu ispričam što tu ima sigurna sam da slijedeće godine neće izdržati a da ne dođe.

Ne možemo sve nabrojiti, ali možemo nešto prikazati, zato pogledaj slike. Prisutne je lani zabavljalo i nekoliko promitentnih zabavljača, a razglas je znao biti tako jak da nisi znao da li si u disku ili na sajmu. Ponekad bi dečki pustili i malo dima, onako iz zabave. Baš je gušt igrati Quake dok oko tebe pišti para i dodatno nabija atmosferu.

Što će biti ove godine: 150 računala, 15 iMacova, 30 Playstation konzola, nekoliko promocija najnovijih igara (FIFA 2000 i dr.), oko 140 najnovijih igara (FIFA 2000, NBA 2000, N4S4, Driver, Unreal Tournament, da ne nabrajamo sve), muzika, zabava, nagrade i sve drugo. Održat će se i razna takmičenja i to iz Quake-a i FIFA 2000. Ovom prilikom pozivamo timove od po 4 igrača da se što žurnije prijave za takmićenja, a mogu se prijaviti i pojedinci, pa će se ekipe napraviti na licu mjesta. Samo požurite! Ne čekajte zadnji tren! Slobodno pozovete svoje prijatelje, rođake i znance, da dođu i zabave se. Ne očekujte pri tome previše - više od InfoGamera nigdje ne možete dobiti!

INFOGAMER '99 - zabava je vaša stvar!

Zagrebački velesajam
Hala 11d
9.-13. studeni 1999.

Sponzori: Addison, LPC, Senso, ACS, Infolab, Dingo, Autronic, Centar informatika, C.V.P. Info, Analogbit, Deus računala, Edinkom, Filex, Microsoft, Sony, Euro-Val, Electronic Arts, Algoritam, Zagrebački Velesajam

POSLJEDNJA UTRKA

CODEMASTERS NAJAVLJUJE BUDUĆNOST *TOCA-e*

Pojavile su se pojedinosti o zadnjem izdanju iz serije igara Toca. Često spominjan kao jedna od najtežih trkaćih igara, izvorni naslov je otišao do krajnjih granica tehničkih mogućnosti Playstationa. Nastavak je bio bolji u odnosu na izvornik, ali nova igra, vjerojatno zadnja na ovoj vrsti konzole, iskorištava doista sve tehnološke mogućnosti.

"Ako ovo bude zadnja Toca igra na postojećem Playstation sustavu," rekao je Gary Raeburn, Tocin producent, "to će biti najljepša, najrealističnija utrka s mnoštvom automobila, koja je bila ikada viđena na konzoli."

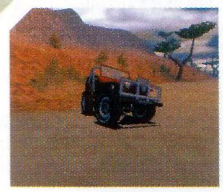
Igra je proširena tako da ima najpoznatije staze iz čitavog svijeta, kao i puno više modela automobila. PSM ekskluzivno javlja da već potvrđene staze uključuju Hockenheim (Njemačka), Bathurst (Australija), Watkins Glen (Amerika), Suzuka (Japan) i Monzu (Italija). Očekuje se da će ih još biti najavljeno kasnije, iako nam je rečeno da će se u igri nalaziti dvostruki broj staza nego u prijašnjim igrama.

Napravljena su također i poboljšanja u upravljanju automobilima, što bi samu vožnju trebalo jako približiti stvarnosti. Ili koliko se blizu stvarnosti uopće možete približiti, sjedeći u dnevnoj sobi zavaljeni u fotelju. Očekujte izlazak tijekom sljedeće godine. Kao i obično, PSM će vas obavještavati o razvoju događaja.

30 automobila uključuje i modele Dodge, BMW, Alfa Romeo, Chrysler i Audi.

LUTANJE NA SVE STRANE

CODEMASTERS SE MIČE SA STAZE POBIJEĐENIH



Dosadno vam je tražiti druge trkaće ? Istražite krajolik u Off The Road Codemastersa.

Masters se također spremaju još jednim naslovom parkirati u uvijek rastuću garažu trkaćih igara. Njihova multiplayer, akcijska, sa svim terenima, 4X4 utrka nosit će ime Sa ceste (Off The Road). Karakteristike uključuju izbor deset vozila koja se mogu voziti preko nekih od najtežih svjetskih terena u Destruction, Jamboree i Off Road trkaćim modovima.

Za razliku od prijašnjih Off-Road naslova, Codemasters verzija će dopuštati lutanje. Igrači neće biti ograničeni na utrkivanje po stazama, što će ih natjerati da se suoče sa svim vrstama prepreka uključujući rupe, stijene i drveće. Sudeći po prijašnjim iskustvima, od *rally moda u* igri možemo očekivati samo dobre stvari. Uskoro dolazi *preview*.

INTERWIEV

FIFA 2000 - APSOLUTNI FAVORIT

PETER LAUGHTON - ELECTRONIC ARTS

Nedavno nam je u posjeti bio jedan od vodećih ljudi Electronic Artsa u Europi Peter Laughton, export sales manager. On je ujedno odgovoran za poziciju Electronic Artsa u nekoliko zemalja Europe, između kojih je i Hrvatska. U želji da vam otkrijemo što više informacija, nemilosrdno smo započeli s ispitivanjem.

Koliko košta izrada projekta kao što je Tiberian Sun?
Takav projekat iziskuje velike financijske izdatke. Početni plan troškova svrstava se u razred između 1-10 milijuna dolara. Potrebno je sastaviti uigran i efikasan tim programera i suradnika koji minimalno broji 100 članova. Electronic Arts je napravio podjelu svojih studia za izradu igara. Odjel koji se bavi proizvodnjom sportskih igara stacioniran je u Kanadi i broji 5.000 članova.

PlayStation 2 ima podršku za čitanje i DVD-a. Koliko je DVD medij zanimljiv za vaše igre ?
DVD nije zasada aktualan kao medij za snimanje igara. E.A. se trudi da igre budu zabavne i originalne. Prvo treba napraviti dobre igre, a onda razmišljati o mediju na kojem će se one distribuirati.

U PlayStation svijetu postoji sve veće zanimanje ženskih igrača za igranjem igara. Postoje li igre koje su pretežno napravljene za žensku publiku ?
Do sada E.A. nije posvećivao veliku pozornost izradi igara za žensku publiku. No u razvoju su neke igre koje će samim dizajnom i načinom igranja biti bolje prihvaćene od ženske publike.

Koja je igra najpopularnija u E.A. ?
Najpopularnija igra je definitivno Fifa. Ona ima najbolje ocjene testnih igrača u E.A. To se naravno odnosi na Europu. U Australiji i Aziji popularno je izdanje kriketa, dok je u Americi i Kanadi popularan NBA i NHL.

Kako biste okarakterizirali FIFU 2000?
FIFA 2000 će biti definitivno dominantna igra na PlayStation konzolama. O samoj igri moglo bi se govoriti satima. No ukratko moja kratka zapažanja: FIFA 2000 će imati mnogo noviteta u igranju, poteza, igrača, klubova. U izradi igre su sudjelovale mnoge značajne osobe. Spomenuo bih Robia Williamsa koji je napisao glazbu za igru. Grafika unutar igre je fenomenalna, tako da će vlasnici PS-a biti jako zadovoljni.

Bilo je tu još razgovora o piratstvu u Hrvatskoj. Pieter nije htio otkrivati puno, no spomenuo je neke akcije koje su u tijeku u Hrvatskoj. Igre koje izdaje E.A. od sljedeće godine biti će zaštićene od kopiranja. Tako da se od sljedeće godine očekuje veliki pad piratstva u svijetu. Nakon srdačnog pozdrava Piter je rekao: "Danas kad dođem u Englesku, pozvati ću prijatelje na piće, i poslije ćemo kod mene igrati turnir Fife."

PUNA KUĆA

POTVRĐENI JOŠ JAČI NASLOVI ZA PLAYSTATION 2

Vruće

Um Jammer Lammy. Vražji preživač s najsimpatičnijim roščićima s ove strane Bambija. Odlično.

Konami. Ne samo da su uzdrmali naš svijet MGS Posebnim Misijama (MGS Special Missions) i ISS Evolutionom, VEĆ se govori da rade na nevjerojatnih 50 (!) igara za PS2.

Wu-Tang Clan. Nedavno intervjuirani od strane ponešto zabrinutog PSM-a, očekujte nešto više o ovom kostolomnom multiplayeru u sljedećem izdanju.

Tarzan. Uvjerit ćete se da se čovjek može vješati po lijanama u ovoj Tombi-nadahnutoj platformi.

VRUĆE

Uspjesi i promašaji lansirani izravno s Planeta Playstationa

HLADNO

Uza svu ovu strku oko PS2, jesmo li zaboravili nešto ? Da, sprema se igra Teletubbies. A-ha...

Znak društva za zaštitu životinja mora se nalaziti na Midasovoj konjičkoj simulaciji Mary Kingís Riding Star. Komentar? "Gran Turismo s konjima . . ."

Ovo pišem, a da još ne znam što se nalazi na stranici broj šest. Je li dobro? Je li tekuće? Je li žuto...

Hladno

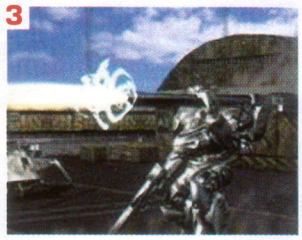
Budući da je Playstation 2 sada realnost, izdavači potvrđuju naslove. Približava se Tokyo Game Show.

Glavni igrači Squarea su potvrdili da će se tučnjava Ehrgeiz (izvornik će biti izdan u Velikoj Britaniji ove zime) pojaviti kao udarni naslov. Slijedit će naslov koji ima veze sa utrkivanjem. Držeći korak sa Squareom, CEO Tomoyuki Takechi je nedavno potvrdio Wall Street Journalu da su spremni potrošiti nevjerojatnih 40.000.000 $ (!!!) na Final Fantasy naslov za PS2...

A sa drugih strana, informacije cure iz svih izvora. Spremite se...

- Driver 3 i NEKI drugi naslov će se pojaviti iz radionica GTa i Reflectionsa. Dobit ćemo Driver 2 na PS1 sa 4 nove misije.
- Psygnosis, kao što se i očekivalo, naporno radi na novom WipEoutu.
- Očekujte Tony Hawk 2 iz Activisiona i Eidosov Soul Reaver 3.
- Očekujte da Acclaim najavi nastavak Kriterionovog vrhunskog Trickstylea.
- From Software upravo završava Armored Core 2.
- U Ariki naporno rade na igri Street Fighter EX3. Očekujte tučnjavu za više igrača u stilu Tekkena.
- Naughty Dog radi na igri koja, začudo, NEĆE biti nastavak Crash Bandicoota.
- Infogrames će u suradnji sa Rageom izdati Wild Wild Racing.
- EA/Square rade na pucačini nazvanoj X-Shooter.
- Kunai iz Tecma trenutno razvija ekipa iz Team Ninjae (Dead or Alive 2).
- Konami navodno radi na čak 50 naslova za PS2, uključujući naslove Drum Mania, World Soccer 2000, Novi naslov Gradius i možda određeni nastavak u New Yorku. . .
- Bizarre Creations su potvrdili da će simpatična pucačina Furballs biti napravljena i za PS2 (za više detalja pogledajte stranicu osam).

Jedva čekam sljedeći mjesec kada će PSM izvještavati sa Tokyo Game Showa. . .



PAŽNJA! Jako rani prikazi ekrana igara Ehrgeiz 2 (1) Street Fighter EX3 (2) i Armoured Core 2 (3). Očekujte puno, puno više sljedeći mjesec kada se PSM vrati s Tokio Game Showa.

STARA DOBRA VREMENA

DIGITALNE PLAŽE STARE IGRICE BEACH HEAD BILO JE JAKO TEŠKO ZAUZETI.

"To je bila prva igrica koju sam uspio završiti" naglašava Mayers, potvrđujući da se mnogi od nas još uvijek rado prisjete US Goldove igrice Beach Head. Dapače, što bi za one koji su odrasli na stripovima tipa Alan Ford i Kapetan Miki moglo biti bolje od 16 bitne igrice sa tenkovima, brodovima i avionima koji jedva čekaju da uspiju rasturiti jedni druge?

Ideja potječe od Dana D. Dovedite svoje jedinice do otoka i uništite neprijateljsku utvrdu. Beach Head je bila jedna od prvih igara koja je kombinirala različite tipove akcija jer ste morali gađati i avione i brodove sa svojeg bojnog broda. Vodeći svoju flotu pokraj ubilački raspoloženih podmornica, upravljajući tenkom kroz minsko polje trebali ste raznijeti neprijateljski stožer. Ovaj pristup sa mnoštvom žanrova u samoj igri je došao do izražaja u igrama za Playstation kao što su Die Hard Trilogy i Crash Bandicoot 3.

Neprijateljski avioni vas napadaju iz zraka. Uzvraćate vatru, i pokušavate doći do kopna kroz uvalu punu podmornica. Ovdje se činilo da ovisi o Sreći da li ćete biti uhvaćeni nespremni ili uspjeti pobjeći sa vašom vojskom bez gubitaka.

Na obali se bitka tek zahuktava. Kao u filmu ìSpašavanje vojnika Ryanaî unatrag gledajući, trebalo je provesti tenk između mina, bodljikave žice i tenkovskih zapreka prema bazi ludog diktatora. Kako bi mogli uništiti neprijatelje unutar utvrde, bilo je potrebno sačuvati tri života.

To je bio rat, to je bio pakao, i bilo je nezaboravno.

Pete Wilton

Protutenkovske mine i prepreke - sve u jednom radnom danu legendarne igrice Beach Head.

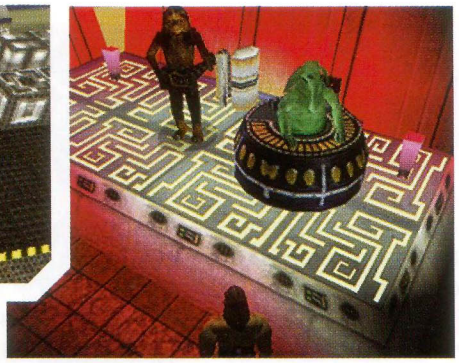
LOADING 22% COMPLETE

STAR WARS: THE NEXT GENERATION

LUCAS JE UZBUĐEN SA PLAYSTATION-om 2

Prilikom razgovora s Philom Harrisonom iz američkog Sonyja o PlayStation 2, saznali smo da nije samo Steven Spielberg uzbuđen izlaskom PlayStation dvojke, nego da se i ocu Star Warsa George Lucas-u dopalo ono što je vidio. Obojci se nad-režisera posrećilo da vide mašinu na ovosvibanjskoj E3 prezentaciji, a Lucas ne može prestati o njoj pričati...

"Mi surađujemo sa Sonyjem i očajnički se želimo dokopati PlayStation 2 kako bi mogli početi za nju kreirati igre." Razgovarajući sa poznatim filmskim kritičarom Chicago Sun Timesa Roger Ebertom, Lucas je trebao promovirati The Phantom Menace, ali je na kraju razgovarao samo o novoj Sonyjevoj mašini.



Good as these *Phantom Menace* pics are, George Lucas can't wait for PlayStation 2.

"Upravo sam završio film, koji je, znate, neka vrsta umjetničkog djela" podcjenjujući će Lucas. "I tako smo sjedili, ponosni sami na sebe, a onda su nam na stol stavili igračku koja je snažnija od svega što smo mi koristili. Može ponovo kreirati ono što smo mi radili u filmu. Mislim, toliko smo se trudili ove četiri godine kako bismo ostvarili ono što zamislili, a sada će za godinu dana to biti dostupno svima. To je zaprepašćujuće. Kao da me je netko lupio maljem po glavi... pogledao sam u to tehnološko čudo i pomislio: Ovo je prebrzo. Ja to ne mogu pratiti. Da ti se zavrti u glavi. To što su postigli je neshvatljivo čak i ako se razumijete u računala. Likovi nisu super realistični, ali su iznad svega što se danas može vidjeti u video-igricama."

Uzbudljiva je vijest, kako čujemo iz japanskih časopisa, da ne samo što Lucas želi napraviti Episode II za PlayStation 2, nego da će najvjerojatnije biti moguće koristiti originalne CG podatke iz filma direktno na PlayStation 2. Više o tome čim nešto saznamo, a u međuvremenu čitavi intervju možete pronaći na Web stranici Chicago Sun Timesa *www.suntimes.com/ebert/*, ali na engleskom jeziku.

All artwork, imagery and properties © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorisation.

Vruće

PlayStation 2. Kako god okrenemo ovo je vrlo vruća tema. Pravo nas ludilo ipak čeka tek kada se konzola (konačno) pojavi...

Onimusha. Samuraj-ijada najavljena, baš kao i Final Fantasy IX, za PlayStation 2 ali izgleda da će se vrtjeti već na starom PlayStation-u. To!

Zima nam se vratila u grad! Vrijeme je gripe, toplih šalova, dugih gaća i (snježnih) brda strašnih igrica. Sve to možete naslutiti po količini najva iz ovog broja PSM. Živjela zima!

VRUĆE

Uspjesi i promašaji lansirani izravno s Planeta Playstationa

HLADNO

The Phantom Menace. Dovoljno je već i to što film i nije neka premija, sada kasni i igra! (Nestrpljivo želimo isprašiti Jar-Jar-a.) Bolja je od filma! Izdajte ju!

Zabrinjavajuće glasine vezane uz Gran Turismo 2. Igru smo vidjeli, igrali ju i do đavola sa glasinama - mi ZNAMO da je dobra!

Učinili smo sve da za ovaj broj dobijemo makar mrvice od Unreal-a. Na žalost nismo uspjeli. Tko zna... možda u idućem broju.

Nemilosrdno je i hladno od vas očekivati da idete u školu ili na posao, a još niste završili Quake II.

Hladno

STARA DOBRA VREMENA

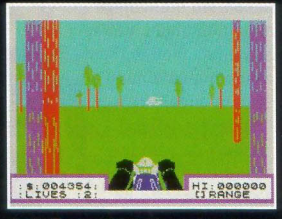
ČUDNI DRVO-IZBJEGAVAJUĆI JEDI-STIL, U BORBI PROTIV "ZABAVNIH" PATULJASTIH, ČUPAVIH LOPTI.

3D igra Deathcase pojavila se nedugo iza filma Povratak Jedija 1983 godine, i napravila put za interaktivnu cyber-zabavu. Kako to? Pa...Kad se izuzme činjenica da je ovo 16K "remek" djelo jurnjave motorom, izbjegavanja drveća i pucačine po negativcima samo i gotovo neprepoznatljivi djelić spomenutog filma; i kad se zanemari (sada) smiješna grafika preljevajućih boja; a zvuk koji je sličio kloparanju nečega u limenci nećemo niti spominjati. Zanemarivši i nevjerojatnu jednostavnost...igra je bila pun pogodak.

Iz stajaćeg starta, pritiskom na tipku 8, izbacili biste svog gotovo nevidljivog motoristu među drveće. Protivnički motoristi, koje ste trebali uništiti uz pomoć oružja neobičnog naziva Fotonska Munja, pojavili bi se negdje na horizontu. Koristeći najveću brzinu mogli ste sustići negativce, ali korištenjem kočnice i usporavanjem vaš bi plijen nestao u daljini. Onesposobljavanjem jednog protivničkog para zamijenilo bi dan za noć, i pojavile bi se nove prepreke. Dan, noć, dan, noć...jureći čitavo vrijeme sve brže, a zločesti dečki postajali bi sve nezgodniji.

U to vrijeme jako hvaljeni 3D efekti, bili su nevjerojatno jednostavni. Drveće je postajalo nešto veće, a protivnici su se povećavali u nekih, otprilike četiri nivoa. Međutim, početna jednostavnost igre brzo bi se zaboravila. Pretvorili bi se u igru. Koncentracija je bila najbitnija. Očiju prilijepljenih za ekran, izbjegavali bi drveće roza boje, a prstima bi grčevito lupali po tastaturi. Jedan udarac po tipki previše i vaš motorist bi poljubio drvo, a Spectrum bi proizveo čudne boje s pripadajućim neprepoznatljivim, ušiparajućim urlikom. Video igre su nakon toga postajale sve gore.

Stephen Pierce

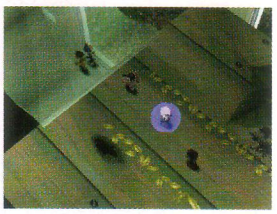


Jedi Zerox izgleda ružan kao pas, ali za 1983, kao što bi rekao Joda, fora je bio. Da.

LOADING 43% COMPLETE

DVONOŽNI MANIJACI

CODEMASTERS OTKRIVA POJEDINOSTI O *MICRO MACHINES 4*



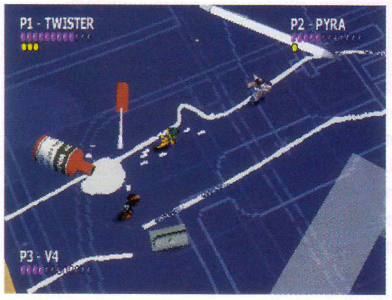
Nema više auta. Manijaci vladaju, nastala je pobuna u vašoj kući...

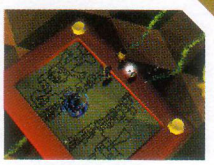
Micro Machines V3 oduvijek je bila najsimpatičnija Multiplayer utrka na Playstationu. Kada su se pojavile glasine o Micro Machines 4, većina trkača se poveselila i ujedno zbunila. Objavili su da neće biti auta! Nema auta? Zatim su Codemastersi odlučili pojasniti neke pojedinosti oko igre...

Navodno su se riješili mini trkaćih auta u korist nekih čudnih dvonožnih stvorenja nazvanih Manijaci (Maniacs). Oni bi se trebali utrkivati po uobičajenim stazama u kući. Manijaci su rezultat genetskih pokusa Dr. Smanjka (Minimiser) i njegovih pokušaja da stvori savršeni oblik života (ovo zvuči poznato...). Da bi osigurao da samo najjači opstanu, Dr. Smanjko je po cijeloj kući napravio staze na kojima samo najsposobniji pobjeđuju, a oni drugi, zna se. S onim najjačima je, naravno, zamislio osvojiti cijeli svijet.

Osim originalne ideje za Manijake, čitava igra je okrenuta naglavce. Više nema pogleda iz ptičje perspektive, koristi se grafički pogon iz PC 3D pucačina. Jurnjava po stolu kroz salatu, klizanje po majonezi i slične stvari postat će realnost. Naravno, možete se poslužiti svim ovim predmetima (i klopom) da biste osigurali svom Manijaku da ostane zadnji i preživi.

Ostalo je još uvijek tajna, ali možemo vam reći da su dodaci i oružja, kao u MMV3, sastavni dio igre. Redovito ćemo vas obavještavati, sve dok ne izađe igra, a to će biti negdje u 2000.





Sav kućanski pribor možete vidjeti u 3D tehnici, zajedno sa manijacima...

U suradnji sa ACTIVISION

I OVAKVU IGRU TREBA NAPRAVITI

UZMITE STARU IDEJU, ISPEGLAJTE JE, MALO DORADITE GRAFIKU, DODAJTE HRPU ALIENA I DOBILI STE... **MAK**.

Zamisao
U ulozi ste Maka, plaćenog ubojice s drugog planeta. Na putu do planeta Quanto (poslovno; morate ubiti tamošnjeg premijera), dolazi do kvara na motoru iznad Zemlje. Padate na Zemlju i vaš brod biva jako oštećen.

Radnja
Nakon što ste izbjegli zemaljske znanstvenike željne eksperimenata nad jadnim alienima, uspijevate pobjeći. Budući da vam je brod u jako lošem stanju, morate ne samo izbjegavati lokalne jake redarstvene snage, već i pronaći rezervne dijelove za svoj svemirski brod. Na prvoj razini pronalazite 3 dijela, a stražare ubijate jednim od šest vrsta oružja. U drugom dijelu, ukradete taksi i bježite pred potjerom. Kasnije, uspijevate ukrasti američki lovac pa vas sada napadaju i iz zraka i sa Zemlje. Na kraju, pod uvjetom da ste ostali u jednom komadu, morate popraviti svoju letjelicu i klisnuti sa Zemlje.

Presuda
Autor je očito ozbiljan što se tiče igara. Poslao je naslovnicu, scenarij, detaljne crteže likova i karte razina. Nedvojbeno, 10/10 za trud.

Vrijedno spomena ovaj mjesec

All Star Table Football poslao je Tim Jones. Vi ste menadžer ekipe u stolnom nogometu (stolni nogometaši, hm...) i morate izabrati najbolje igrače. Svaki lik u vašoj ekipi ima posebno oružje (ovo je već bolje), s kojim će pridonijeti pobjedi. Lara malo ubrzava loptu zoljom, a Luke Skywalker brani potpomognut svjetlosnom sabljom. Vaša ekipa se mora natjecati s drugima da bi osvojila stolno nogometno prvenstvo.

LOADING 53.5% COMPLETE

KONZOLA DO BOLA

SUPER IGRE S PC-ja KONAČNO I ZA PS I PS2

Epic Megagames traži način da prebaci Unreal Tournament na PlayStation 2, izvještava časopis Games Business. Unreal je već najavljen za izlazak na PlayStationu do Božića, no sada se ove dodatne misije razvijaju i za konzolu sljedeće generacije. Citiramo direktora Epica Marka Reina: "Najsigurnije je izjaviti da će igra, ako uspijemo izgurati engine za PlayStation 2, biti spremna i za taj sustav."

Ove dobre vijesti stižu u trenutku kada se sve vodeće PC igre preuređuju za Sony hardware. Super slavni logo Quake II već se vidi u mnogim najavama (provjeri Playtest Quake-a II u ovom broju), a od nedavno je obznanjeno da se i Command & Conquer igre spremaju za PlayStation 2. Iznenada se čini da će se gotovo nepremostivi ponor između superiornijih, kvalitetnijih PC igara i Sonyjeve fantastične, nove mašine unušiti uz gromoglasan tresak. Što nas to čeka? Pa, mala nam je ptičica na ECTS-u dojavila da određeni europski proizvođači rade na konverziji najboljih PC igara. Pod prijetnjom smo smrti ako otkrijemo bilo koji naslov, ali očekujte VELIKI broj istih već prije Božića. Više tračeva u idućem broju...

(1 - 2): Ideja o pojavljivanju igre poput Unreala na PlayStationu u nekoj drugoj formi od originalne postaje stvarnija nakon pojave moćnog Quake II
(3): Hoćemo li vidjeti i Tiberian Sun na PlayStationu 2?
(4): Dugo očekivani, smrtonosni Quake II prikazujemo u ovom broju.

STVARI KOJE LELUJAJU IZNAD PLAYSTATION-a

PRIJATELJSKI ALI DOSADNI DUH TRAŽI POSAO.

Lik: Casper iliti Prijateljski duh.
Znan kao: Simpatični, mali anemičar.
U igri: Već recenzirano!
Zadatak: Bauljanje uokolo Casperovom kućom "zabave", rješavanje zagonetki putem, izbjegavanje ostalih (ne toliko prijateljskih) stanovnika. Nešto kao u filmu. Očito.
Pojava: Mliječno bijela. Pomalo prozirna. Bez nogu. Nešto poput duha. Očito.
Tipična scena: Beskonačno lutate uokolo pokušavajući riješiti iritantne zagonetke, što će više razviti vaše prste nego moždane stanice. Ponavljate do nestanka. Pod nestankom mislimo nešto poput ghhh-
Što je pošlo krivo? Natprirodni dobročinitelj dokazuje da je astralni magarac. Igra je računala sa slavom filma, no propala je kada se počelo (glasno) šaputati da je bezvezna. Casper će, ipak, ostati legendom u očima dobrog dijela klinaca (Iskreno, mislim da ih je više koji vole Jurski Park). Propast Caspera, na žalost, očita je na više načina.
Što on sad radi? Usprkos celuloidnom uspjehu Casper je konj za samo jednu utrku pa se izgubio u beskonačnim inačicama igara. Vjerojatno luta uokolo plašeći golubove i kraduci im mrvice.

LOADING 77% COMPLETE

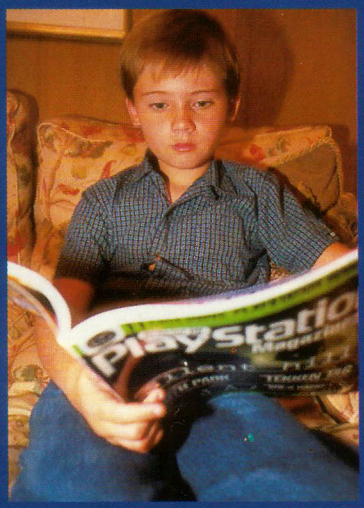
TEKST: **STEPHEN PIERCE** FOTKE: **JUDE EDGINGTON**

JAKE LLOYD

LIMA DARTH IZ *STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE* GOVORI ZA PSM I OTKRIVA NAM STRANU KOJU ČAK NI YODA NIJE VIDIO.

Maleni Jake Lloyd dočekao nas je sjedeći prekriženih nogu u ogromnoj hotelskoj fotelji. Sa svake mu strane stoje članovi osoblja, pozirajući (u reklamne svrhe) kao tjelohranitelji. Snagatori se čine nervoznima. "Bez brige dečki" -reče malac- "to je samo PlayStation Magazin." Mo'š mislit...

Lloyd se, sa svojih deset godina, pojavio u nizu serija poput Hitne Službe i filmovima poput Unhook The Stars, Virtual Obsession i Jingle All The Way. No, ništa od toga nije lansiralo njegovu pubertetsku facu na naslovnice svih vodećih svjetskih časopisa. Lik Anakina Skywalkera (mlađahni Dart Vader u The Phantom Manace) pretvorio ga je iz bebimiks-šmrkavog-najamnika s hrpom lako zaboravljivih uloga u intergalaktičkog-bebimiks-šmrkavog-najamnika u najočekivanijem filmu svih vremena. Uspjeh postignut svjetlosnom brzinom.



Takav je uspjeh obično praćen raznim stvarima. Sveopćim divljenjem. Velikom lovom. Velikim zahtjevima spram tvog talenta i još većim spram slobodnog vremena. Mnogobrojnim promjenama koje mogu rezultirati trunkicom arogancije...

"Pokušavam pripremiti svog PodRacer-a za utrku." Lloyd histerično uživa u PC verziji Phantom Manace-a. "Trebao mi je čitav dan da stignem dovde. Prošao sam dosta nivoa." G. Lloyd ne voli biti uznemiravan.

Pred samu se premijeru Phantom Manace-a u Knightsbridge hotelu okupila golema svita; Lloyd, članovi njegove obitelji, novinari poput nas iz PSM-a ili jednostavno obični promatrači željni glamura. Naravno, svi smo željeli zaviriti u dječji um vrijedan milijun dolara. Ipak, profesionalizam mu nije bio poljuljan. Umoran? Vjerojatno. Nervozan? Možda. Ometan? Hm, sasvim sigurno...

Upitali smo ga kakav je to osjećaj vidjeti samog sebe u nekoj igri? "Baš je cool," odgovara. A što je sa igrama uopće? Da li si fan PlayStation-a? "Pa, da," - s uzdahom nastavlja - "no, ovo je samo odlična igrica. Igrao sam je prošle noći na PlayStationu. Bilo je super. Sretan sam što je izašla i PC verzija iako ju ne mogu igrati kod kuće jer nemam dovoljno dodatne memeorije."

Stiče se dojam da Lloyd, barem izvana, dobro igra ulogu ušminkanog, simpa dječačića toliko popularnog u ikonografiji Američkog sna. Dapače, ostavlja prilično ležeran dojam. Ipak, on je samo dječak usisan i zarobljen strategijom marketinških stručnjaka moćnog Lucas filma. Dječak vođen zahtjevima koji su daleko iznad njegovih godina. Tužno.

Vratimo se u naš svemir! Lloyd otkriva da je imao i PlayStation. "Da, imao sam ga, ali ga je mama u Londonu spržila," kaže "Ukopčala ga je u nešto za promjenu utičnica? I spržila ga." Zastao je uputivši joj pogled i jednostavno klimnuo ramenima rekavši: "MAMA!"

Sve je podsjećalo na scenarij iz djela Joe Dante-ovog Twilight Zone: The Movie. Dječak neograničene moći terorizira svoje strace hirovitom snagom volje. U blizini su i frikovi zaduženi za odnose sa javnošću. Roditelji sjede u tišini, ljubazno se smješkajući na njihove viceve. PSM pokušava, unatoč svega, izvući pokoji odgovor iz "objekta" oko kojeg se sve vrti.

Kako je prošla premijera? "Dobro, bilo je zabavno. Upoznao sam Princa Od Wales-a..." I o čemu su pričali? "Pitao me kako uz sve obaveze usklađujem školu, odgovorio sam mu da sve funkcionira normalno..." Normalno? "Imam tutora..." promrmljao je ne skidajući pogled sa PC monitora. Tišina. Jar Jar Binks se pojavio na ekranu.

"Ah, svima najdraži lik!" naglasili smo sa namjerno velikom dozom sarkazma. "Nije svačiji," uzvrati mladac odrješito. "Ja ga volim. Ali u Americi bi ste zbog te izjave mogli poginuti." Kakvi su glumci sa kojima je radio? "Svi su vrlo profesionalni, Ewan je super momak. Volim njegov način glume," predvidivo je odgovorio Lloyd. "No, nisam vidio ni jedan njegov film."

Hmm. Da li se Lloyd uspio dočepati bilo kojeg potencijalno dragocjenog rekvizita sa snimanja? "Svog Jedi kostima," reče, a kada smo kod te teme priznaje: "ustvari sam želio replike svih svjetlosnih sablji."

Osjetivši monotoniju u njegovu glasu vezanu uz temu najvećeg filma u kojem će vjerojatno ikada glumiti, upitali smo ga da li mu je dosadno razgovarati o Star Wars-ima? "Ma ne, volio bih pričati o igri. Zbog toga smo ovdje, zar ne?"

Listajući PSM Lloyd se osvrnuo na članke vezane uz igre. "Volim Tomb Raider-a, a ne volim predugo igrati puzzle." Oči su mu bljesnule kada je ugledao recenziju South Parka. "Ne mogu igrati South Park, previše je nepristojna." Znači ne koristiš se prostotama? "NE!" Lima skvikne. "Još sam dijete!" To mu je izgleda postala poštapalica - izvlačio ju je iz rukava nekoliko puta tijekom konvencije. (Pa valjda zato što je dijete! - op. ur.)

PSM je pokušao ustvrditi da su mu brojniji fanovi djevojke? Dobili smo "Yeah" kao odgovor. Ima li Lloyd djevojku? "Ne, pa tek mi je deset..." odgovara. Da li je raspoloživ? "NE," ispali Lloyd, "Nisam ni raspoloživ, TEK MI JE DESET!" PSM je odlučio kultivirati tu novo probuđenu mračnu stranu. Što Lloyd misli o neuspjehu karijere bivšeg Star Wars-ovca Mark Hamill-a? "Pa, tu je još uvijek Harrison Ford, pa ne možete reći da nitko nije uspio..." A što misli o Macaulay Culkin-u? "Zeznuto," Lloyd će ozbiljno "ali mi smo ipak sasvim različite osobe. Ne znam, prepustit ću to sudbini."

Šmrkavi Vader je živnuo kada smo počeli blebetati o, po nama sporednoj, hrpi svaštarija koje su pratile film. Kako se čovjek osjeća kada ima lutku sa vlastitim likom? "Mislim da je to prilično cool. Zgodna fora," ispalio je na brzinu. Pa, igraš li se sa sobom, vragolasto smo pokušali doznati? "Da, igram se," reče Lloyd i po iskeženim licima osjeti da nešto ne štima. "U stvari ne igram se sa sobom. Igram se sa,...Ne, ne... htio sam reći..."

Ponovo se posvetio svom Pc-u. PSM priznaje poraz.

I kada su ispucane posljednje fotografije, jedna se hotelska gošća osvrnula i upitala cvileći... "Je li to dečkić iz novog Star Wars filma? Tako je sladak."

E da, zasigurno i vi mislite slično?

LLOYD O...

- **Skrivenoj poruci u Star Wars-ima: "Nema je. To su samo zabavni filmovi."**
- **Star Wars fan-ovima: "Mislim da su sjajni. Prilično zanimljivi ljudi."**
- **Intervjuima: "Zanimljivi su."**
- **SF-u: "Star Wars-i su jedini SF u kojem sam uživao."**
- **Efektu plavog ekrana: "Jednostavno je. Trebate samo zamisliti da je on (Sebulba) otprilike ovoliko visok (mahanje rukama) i da vas želi ubiti pogledom i da govori drugačijim jezikom. I to je sve."**
- **DKNY odjeći: "Natalie i ja ne volimo DKNY jer su nam ispremiješali stvari. Ono što je nosila na premijeri totalno je krivo. Nemojte me krivo shvatiti, DKNY su cool. Samo su nam jednom zeznuli odjeću."**
- **Svom idućem projektu: "Radim na filmu Medison. Radi se o utrkama hidroplana."**
- **Slobodnom vremenu: "Izlazim, zezam se. Volim se voziti na svom BMX-u. To mi je vjerojatno najdraže raditi."**
- **Prijateljima: "Super su. Ja sam sasvim obično dijete."**
- **Tome kako je biti normalno dijete (sa licem na milijunima naslovnica): <Tišina>**

"NE MOGU GLEDATI *SOUTH PARK* - PREVIŠE PROSTAČE... IPAK SAM JA DIJETE!"
Jake Lloyd

MOJA NAJDRAŽA
IGRA

LOADING 77% COMPLETE

SVIJET SPORTA

"NOGOMET I TENIS NAJDRAŽE SU MI SPORTSKE SIMULACIJE. OD "NOGOMETNIH" BIH IZDVOJIO "FIFU 99", A OD "TENISKIH" PETE SAMPRAS." - ISTIČE POZNATA NOGOMETNA ZVIJEZDA SILVIO MARIĆ, SADAŠNJI IGRAČ NEW CASTLE-a.

Silvio Marić. Bivši igrač Croatije i hrvatski reprezentativac. Sada član nogometnog kluba NewCastle United iz Engleske. To je podatak koji znaju svi hrvatski ljubitelji nogometa. No, redakcija hrvatskog PSM HR-a otkriva svojim čitateljima podatak koji mnogi ne znaju. Silvio Marić strasan je i oduševljeni igrač Playstationa. A uz ovaj podatak otkrivamo i drugo... no o tome opširnije u ekskluzivnom intervjuu po koji smo (samo radi vas) odletjeli u daleku nam Englesku. Pred našeg Silvija istresli smo 1,24 Mb pitanja, a zauzvrat dobili nekoliko puta više. Krenimo...

U društvu najvećih

Bila je nedjelja. Prvo jutro u dalekom Newcastleu. Silvio i Tanja pokupili su nas ispred hotela poslije doručka i odveli u svoj raj, mali dvorac pokraj velikoga grada.

Kakav je to osjećaj biti grač NewCastlea, kako ide igra?

Newcastle je veliki klub s mnogo kvalitetnih igrača, koji igraju u jednoj od najjačih liga na svijetu. Biti dio te obitelji izvanredan je osjećaj. Vrlo sam zadovoljan jer sam dobio mogućnost igranja utakmica sa svjetski poznatim igračima i na svjetski poznatim stadionima. Svi su me prihvatili vrlo prijateljski, a međuljudski odnosi su izvanredni. Iznenađen sam jer se igrači ne ponašaju kao megazvijezde. Takav odnos osjetio sam odmah na samom početku mog dolaska u klub. Zadovoljan sam.

Kako je igrati sa Shearerom Hmmm !?

Shearer je ovdje izuzetno velika zvijezda, on je glavni, "in", domaći dečko. Igrati s njime? Kako to veli Mladen Delić, ma, ljudi moji, je li to moguće. To je izuzetan osjećaj, to više jer njegovu igru prate gotovo svi mediji. Kratko rečeno: igrati s njime je kao da si pod velikim povećalom.

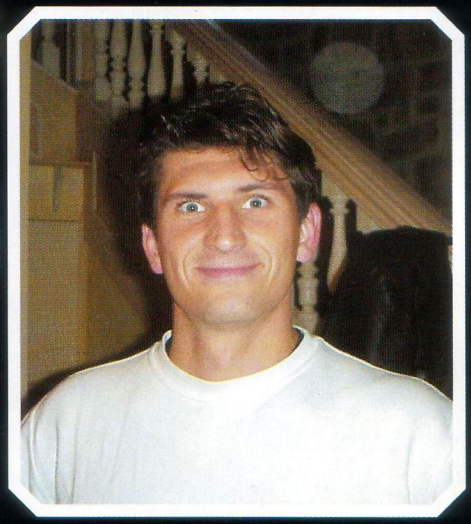
Croatia je iznenadila

Kako ti se sviđa engleski (otočni) način igranja nogometa?

Izvanredan je. Pratio sam ga najprije na televiziji, a sada imam priliku iskušati ga na terenu, na vlastitu primjeru. Za početak svake utakmice svojstvena je posebna atmosfera, puni su stadioni, svi žive za nogomet, novine su stalno pune nogometa, tako da je prekrasno sudjelovati u utakmici, u svim tim događanjima. Svima bih poželio (naravno ako imaju priliku) doći ovdje, da odigraju barem jednu-dvije sezone i osjete stvarno "totalni" nogomet i uživanje u nogometu. Tu si napaljen sto posto, i jedva čekaš velike utakmice, to su i najteže i najlakše utakmice. Svaki dio utakmice se pozorno promatra, svaki gol, prekršaj, jedanaesterac... Kada pobijediš, nitko ti nije ravan, nema kraja slavlju.

Kako su Englezi primili uspjeh Croatije protiv Manchestera?

Bilo je to veliko iznenađenje. Manchesteru je uzet bod kod kuće i to je bio veliki uspjeh za Hrvate. Osobno sam bio na toj utakmici, čestitao sam dečkima, stvarno su igrali izvanredno i ja se nadam da će se plasirati u sljedeći krug Champions lige.



Silvio i PlayStation?

Znali smo da je Silvio jedan od pasioniranih igrača videoigara. Skrenuli smo brzo na tu temu, što sa Silvijem kao sugovornikom, uopće nije bilo teško. On stvarno voli igre.

Igranje igara na konzoli uz sve treninge i pripreme?

Uz sve obveze pronađem vremena i za to. PlayStation mi je poslije nogometa veliko zadovoljstvo i kada imam slobodnog vremena, koristim ga za igranje. Katkad igram po sedam-osam sati.

Kako tvoja djevojka Tatjana gleda na to?

Ljuta je...

Najdraža igra?

Igram puno igara tako da u svakom žanru imam favorite. Od strategija najdraža mi je Civilization 2, sad trenutačno igram Syphon Filter, Metal Gear i Silent Hill. Od sportskih igara tu je nogomet, košarka, golf. Bilijar tu i tamo.

Kako ocjenjuješ serijal FIFA?

Izvanredno, Fifa je trenutačno jedna od najboljih. Veliki izbor klubova, igrača, vrlo je realna. Po osobnom iskustvu to mogu potvrditi. Pravi majstori mogu igrati na profesionalnoj razini. Jedva čekam Fifu 2000.

Za Fifu 2000 ekskluzivno piše glazbu Robie Wiliams, jeste li se možda s njime osobno upoznali?

Glazba je dobra, a on je velika zvijezda u Engleskoj. Osobno ga nisam upoznao, iakoa bih volio. Čim ovakva velika zvijezda piše glazbu, znači da će cijeli projekt biti na visokoj razini.

Marić na omotnici Fife 2000

Ujutro smo već obavili fotografiranje za korice Fife 2000. Naime, kao što već znate, Silvio je glavni lik hrvatske inačice Fife 2000. Bio je zadovoljan i ponosan zbog toga.

Silvio Marić uskoro na koricama Fife 2000?

Vrlo sam sretan i drago mi je. Obožavam igrice, vrlo sam sretan što ću vidjeti sebe na omotu igre.

Da vidimo da li ta zaraza igrama prati i ostale igrače koje Silvio poznaje. Ili oni ipak samo igraju na zelenom terenu?

Da li i drugi igrači vole videoigre?

Siguran sam da su moji istomišljenici. Poznato je da prije utakmica odlazimo u karantenu, pa imamo mnogo slobodnog vremena. Većina igrača koristi svoje slobodno vrijeme za druženje s igrama. Tako sam primjerice mnogo igara igrao zajedno s Dariom Šimićem i Prosinečkim. Bilo je borbeno. Nadmetali smo se i u drugim disciplinama osim nogometa. Prva igra koju smo igrali bila je Super Mario. Dario Šimić i ja znali smo gotovo po cijeli dan igrati samo tu igru.

Prva igra na PlayStationu?

Doom. Istu je ekipu činio Šimić. I do pet-šest sati nismo se odvajali od televizora i konzole.

Koja ti je najbolja sportska simulacija?

Nogomet i tenis su mi najdraže sportske simulacije. Od "nogometnih" Fifa '99 mi se najviše sviđa, a od "teniskih" Pete Sampras. Uvijek - kud god da idem PlayStation ide sa mnom.

Kako je živjeti u Engleskoj daleko od škvadre?

Malo je teže. Fali mi hrvatska riječ. Ljudi. Običaji. To je jedan drugačiji svijet. Čujem se svakodnevno s prijateljima tako da sam informiran o Hrvatskoj. Prijatelji mi šalju novine tako da mogu saznati sve novosti iz Hrvatske. Roditelji mi dolaze u posjet, a djevojka Tanja je stalno sa mnom.

Koga bi predložio da bude na omotnici Fife 2000 od naših igrača?

Volio bih da budu Dario Šimić ili Prosinečki.

Što bi poručio mladim igračima PlayStationa?

Pa, igrajte PlayStation, ali ne predugo.

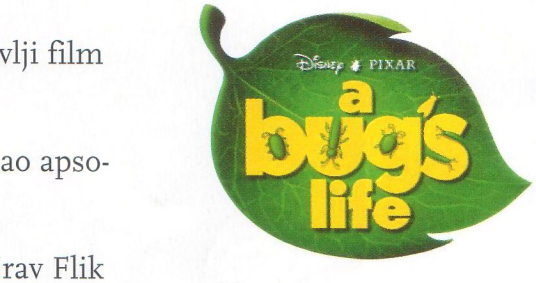
Vani je počela rominjati slaba kišica. U toplini doma i prijateljskom ćaskanju brzo prođe vrijeme. Pogledali smo njegovu zbirku igara, a zatim je uslijedio poziv na ručak. Sasvim slučajno tih su dana u domu Silvija i Tanje boravili i stariji Marići. Majka Marić nije mogla a da ne pripremi pravo domaće jelo. A kad ste u Engleskoj, nikako nemojte pobjeći primamljivom mirisu domaće hrane. Kada smo odlazili, opet se ukazalo sunce, a kada smo stigli u hotel, pljuštilo je kao iz kabla. A što ćeš po takvom vremenu raditi nego igrati Playstation, pitali smo se?

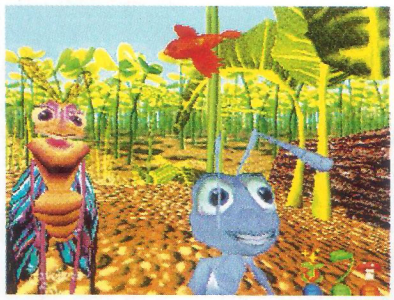
Silvio, želimo ti puno dobre igre i mnogo golova u svim igrama koje igraš.

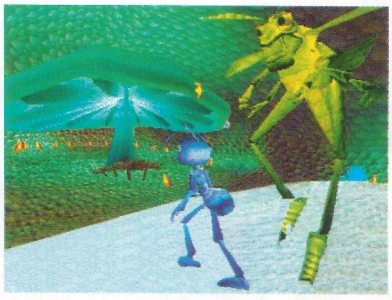
RAZGOVOR VODIO, FOTOGRAFIJE: Branko Šoštarić

(It's a video game, too.)

Apsolutno mravlji film sada se pojavio i kao apsolutna video igra. Mrav Flik treba vašu pomoć u sukobu sa nezgodnim insektima kroz svih 15 nivoa fantastičnog 3-D okruženja. Bugs Life je odlična akciona avantura koja će vas natjerati da se probijate ljuljajući, leteći i kližući kroz svijet gledan iz mravlje perspektive. Drugim riječima, ovo je mali korak za mrava ali veliki za vas.







PlayStation®

www.playstation.com

CONTINENTAL MEGASTORE

NAJVEĆI MEDIJSKI DUĆAN U HRVATSKOJ!

...VIŠE OD 20.000 MUZIČKIH IZDANJA...

...NAJVEĆI IZBOR VIDEO NASLOVA...

...NAJJOVIJE PC IGRE...

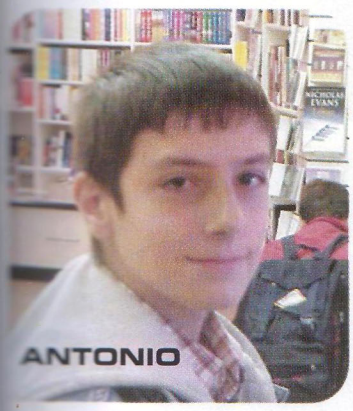
...PLAYSTATION KONZOLE I IGRE...

...PONUDA NAJKVALITETNIJE HI-FI OPREME...

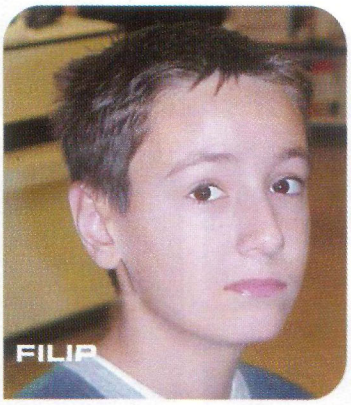
CONTINENTAL MEGASTO
SAVSKA 9, 10000 ZAG
TEL: 01/ 4829
FAX: 01/ 4829
E-m
megastore@continental-film.te
http://www.continental-film

TOP SHOTS

TKO SU IGRAČI NA DOMAĆOJ PLAYSTATION SCENI? KOLIKO GODINA IMAJU, ČIME SE BAVE, ŠTO NAJRADIJE IGRAJU... MOŽDA ZA SLIJEDEĆI BROJ BAŠ VI BUDETE NA OVOJ STRANICI...

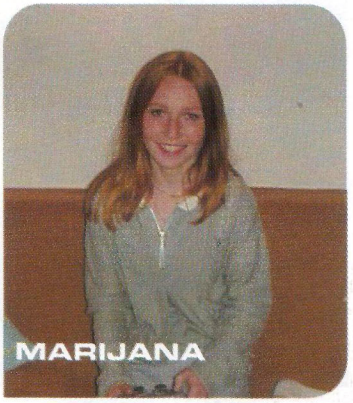


Najdraža igra: Crash Bandicoot, Rollcage.



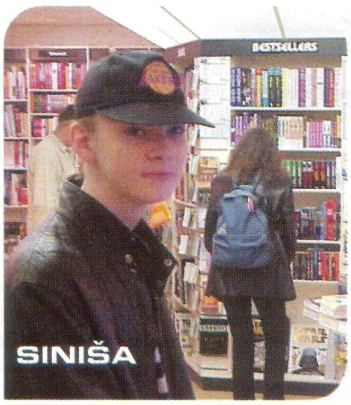
Najdraža igra: Tekken 3, Resident Evil.

Najdraža igra: Metal Gear Solid

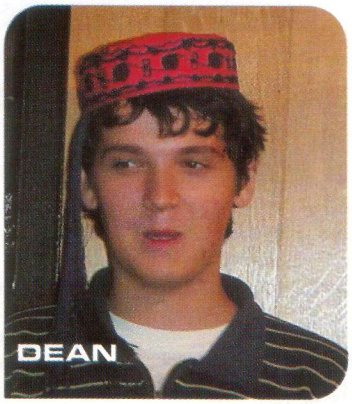


Najdraža igra: Tomb Rider 3.

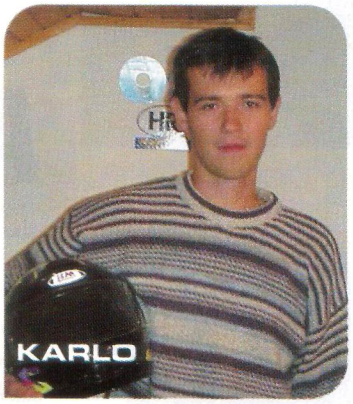
Najdraža igra: Collin McRae Rally.



Najdraža igra: Driver, G-police.

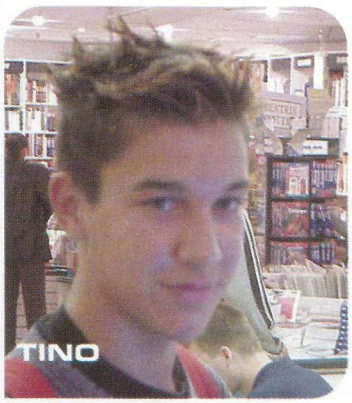


Najdraža igra: Fifa 99 i košarka.

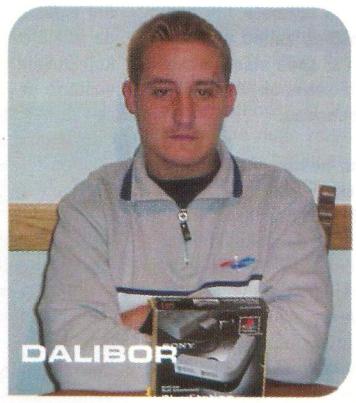


Najdraža igra: C&C: Counterstrike.

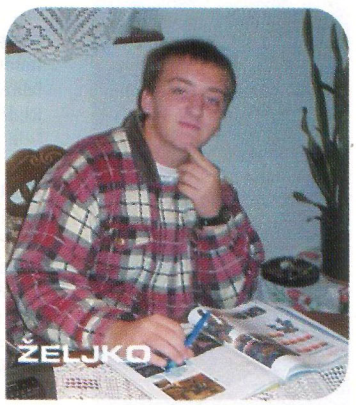
Najdraža igra: Tomb Rider, Driver.



Najdraža igra: MGS.



Najdraža igra: N4S4.



Najdraža igra: Driver.

(1 - 5) Čizme, vlakovi i zrakoplovi. Army Mena ništa ne može zaustaviti u desetkovanju transportnih sredstava politički iritiranih mravinjaka. Bombardiramo?

ARMY MEN: AIR ATTACK

Vojnici igračke lete na PlayStation u izdanju 3DO.

Stil: helikopterska akcija

Izdavač: 3DO Company

Proizvođač: 3DO

Datum izlaska: zima 1999

Igranje s igračkama vojnicima zabavna je prošlost, naročito ako živite u blizini mravinjaka ili imate neograničenu zalihu petardi i raketa. Pa, sada više nećete izlaziti iz sobe, objašnjava Kudo Tsunoda...-

Reci nam nešto o Army Men: Air Attack.
Inspiracija koja leži iza Air Attacka jest da ponovimo fantastični Army Men koncept u novom, igrivijem žanru. U svijetu Army Men igara postoje dva tipa misija - misija njihova svijeta, koja je više vojnog karaktera i misija našeg svijeta gdje je naglasak na igračkama i velikom broju razina. Željeli smo da se Army Men: Air Attack gotovo potpuno usmjeri na elemente - igračke našeg svijeta. Doista smo se zezali igrajući se s plastičnim elementima, helikopterima i neprijateljskim jedinicama. Na primjer, umjesto da nam helikopteri ispaljuju rakete, oni ispaljuju flaše. Umjesto da imaju bacače i mitraljeze koji pucaju na vas, tu su voštane svijeće koje vas pokušavaju skinuti s neba. Mogućnosti u ovakvoj postavci svijeta su beskonačne.

Kakav je Army Men: Air Attack u usporedbi sa Strike serijom igara?
Pa, obje imaju helikoptere. Jedna od divnih stvari u Air Attacku, koja je razlikuje od ostalih igara, jest da igrač ima mogućnost korištenja mehanike helikoptera za skupljanje i korištenje objekata iz okoliša. Primjerice, u jednoj misiji pokušavate osvojiti bazu Tan koja je dobro utvrđena s neprijateljskim flaša-raketama. Svoj helikopter možeš iskoristiti tako da pokupiš divovsku krafnu i baciš je na bazu Tan. To će izmamiti mrave-bacače plamena iz mravinjaka koji će navaliti na krafnu. To će ti pomoći izazvati tanske postrojbe. Najzabavniji element Army Mena jest izmišljeni svijet u koji je

(1 - 2) Ubij igračke! Upucaj ih na mrtvo! Zdrobi ih batićem pravde! Hmm...

PROFIL

Kudo Tsunoda

- **Zanimanje:** arhitekt igara i tehnički direktor.
- **Opis zanimanja:** stariji direktor u 3DO kompaniji.
- **Povijest igara:** iskorišten san za šoranje u igri Combat za Atari 2600. Od tada sam odigrao vjerojatno sve igre na svim sustavima. Obožavam sve igre koje je uradio Alan Flores.
- **Glavni uzori:** Apokalipsa danas, A Tim, Tango i Cash, Gigantski mravinjaci, Uvrnuto djetinjstvo i Molly Ringwald.
- **Najdraža igra:** *Army Men: Air Attack*, naravno.

igrač uvučen. Army Men: Air Attack dopušta ti, ne samo da vizualno osjetiš ovaj nevjerojatno zabavan svijet, već da u njemu i sudjeluješ.

Koliko shvaćam postojat će mod za dva igrača - jedan protiv drugog ili zajedno protiv ostalih?
Postojat će obje mogućnosti. Jedan protiv drugog i zajedno. Bez obzira koliko je zabavno igrati se u ovakvom svijetu, još je veći gušt igrati protiv druge osobe, pa smo se stoga odlučili za obje opcije. Bit ćeš u mogućnosti igrati sve osobne misije u modu za dva igrača kao i jedan protiv drugog u "otmi zastavu" modu, koji je imitacija toga poznatog načina igranja s manjim izmjenama.

Koji dio igre ti je najdraži? Postoji li neka posebna razina ili oružje koje te tjera da se ponovno osjećaš kao dijete?
Ako se već moram odlučiti za nešto, onda je to uvrnuti način na koji smo uspjeli pomiješati jednostavnu mehaniku helikopterske igre s uvrnutim predmetima svijeta u kojem se sve događa. Primjericer, uz šoru s tim postrojbama na svakoj novoj razini igrač će se sukobiti s prirodnim neprijateljima poput mrava, pčela, rakova, bubamara, vilin konjica i kotrljana.

Recimo da je livadu napao poveći roj pčela. Igrač može uzeti helikopterom obližnje cvijeće i posaditi ga oko svoje baze tjerajući tako pčele da promjene smjer. Čitava me igra podsjeća na djetinjstvo. Čitav je izgled igre temeljen na stvarima koje smo radili kao djeca. Bilo je mnogo neprospavanih noći u kojima smo radeći na Army Men: Air Attacku bili zatečeni od strane noćnih čuvara koje smo morali upucati raznim tipovima oružja, baš kao u igri. U uredu smo neko vrijeme imali i poveći mravinjak. Bilo je divno doći ujutro na posao, uzeti plastične modele Army Men likova, umakati ih u med i lijepiti po mravinjaku. Mravi bi poludjeli! Dakako, taj je eksperiment vođen u svrhu istraživanja "autentičnog mravljeg ponašanja". Barem sam tako napisao u troškovniku.

Koliko razina ima igra i s kakvim ćemo se misijama suočiti?
Tu su 16 misija za jednog igrača, 16 misija za dva udružena igrača i isto toliko za igru jedan protiv drugoga. Ciljevi misija uključuju: zarobljavanje divovskog Plišanog Mede, spašavanje vlastitih časnika i ostalih pješačkih postrojba od divovskih povećala, uništavanje automobila na daljinsko upravljanje koji ti

(1) Mali je medo raznesen u prvom naletu. (2) Najčešće se napada iz zraka. (3) Ispalite bombe i raznesite fontanu.

gaze vojsku i šoranje s divovskim, mutiranim bubama.

Je li točno da će postojati izbor različitih helikoptera i kopilota, a ako je tako, kako će se to odraziti na igru?
Da, postoje četiri različita helića i četiri kopilota. Helikopteri su: Huey, Chinook, Super Stallion i Apache. Svaki helikopter posjeduje svoju snagu i slabosti. Primjerice, Huey je izuzetno brz i pokretan, ali ne i kad je teže natovaren. Chinook nije toliko pokretan, ali lako nosi veće terete i dobro je oklopljen. Prednost ti daju i kopiloti, koji pak imaju svaki svoju specijalnost. Na primjer, jedan je kopilot stručnjak za navođene rakete. Izabravši njega, vaše su rakete puno brže, povećana vam je preciznost i postajete još ubojitiji. Budući da su u različitim misijama važna drugačija oružja, odabirom pravog kopilota stvarate si prednost. Budući da se svi helikopteri i kopiloti odabiru na početku misije, možete ih mijenjati i uspoređivati kako biste stekli pravi dojam pri svakoj novoj igri. To se nadograđuje na mogućnost ponovljenih snimki.

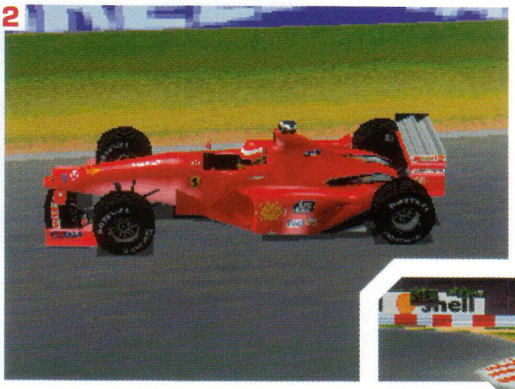
Jeste li razmišljali o ubacivanju stvarnih komandi borbenih helikoptera?
Oduvijek sam vjerovao da je glavna odlika Army Men: Air Attacka u lakoći ulaska u igru, igranju i uživanju. Shema kontrola borbenih helikoptera suviše je složena, a da bi bilo tko uživao u igri, bez obzira na sposobnosti ili godine. Koliko ste dugo razvijali igru? Jedna od najboljih stvari u radu 3DO-a jest da vas ne ograničavaju vremenom, ni sredstvima kako biste igru uradili kvalitetno. Na igri smo radili gotovo godinu i pol dana.

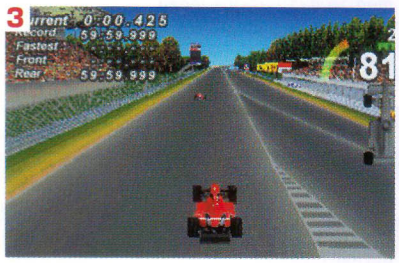
Reci nam neku tajnu o igri koju nitko ne zna.
Pokušajte pronaći tajnog kopilota. Vrijedit će vam.

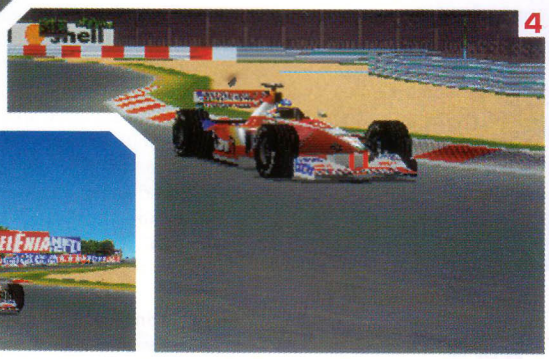
(1 - 2) Mutirani Plišani Medo pravi je uništavač šume! Vaša je misija (ako je izaberete) da velikog momka spustite niz rijeku. Sretno, vojniče...

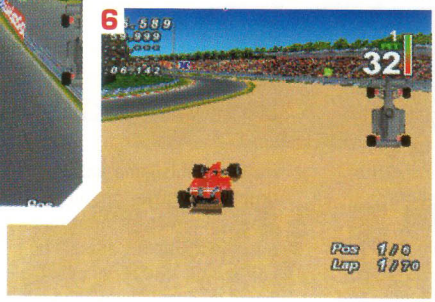
OFFICIAL F1 RACING '99

Čekajući zeleno svjetlo, još jedna F1 igra kotrlja se iz garaže.

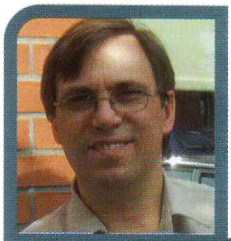








(1) Razina preciznosti je takva da možete prepoznati vozača pri samom pogledu na kacigu, tvrde razvojaši. Onda je ovo Alex Zinardi? (2 - 7) Stop! Ne vozite prebrzo. Ne usporite li, slupat ćete se.



PROFIL

Daniel Macre

- **Zanimanje:** Menadžer
- **Opis zanimanja:** Sve pomalo. Menadžer na projektima, pisac, komercijalist, programer, umjetnik, inženjer mehanike,...jedino nisam glazbenik.
- **Povijest igara:** Radio sam na utrkama poput Vroom, F1 Racing, Official F1 Racing, ali i na drugim Lankhor izdanjima avanturističko/istraživačkog sadržaja kao što su Maupiti Island i Mortville Manor.
- **Glavni uzori:** Sve vrste utrka, uključujući i naše
- **Najdraže igre:** *Sentinel* na Ataru, *Tomb Raider* na PlayStationu

Stil: utrka

Izdavač: Video Systems

Proizvođač: Lankhor

Datum izlaska: studeni

Langhor ima dugu tradiciju razvijanja trkaćih igara i unatoč tome što je tržište preplavljeno s tri službena FIA naslova, vjeruju da posjeduju ono što će ih održati na čelu čopora. Daniel Mecre objašnjava zašto...

Možeš li opisati igru?
Naša je igra službena (FIA), licencirana F1 utrka, koja predstavlja sezonu 1999. Nudi savršenu igrivost i neke jedinstvene mogućnosti poput ponovljenih snimki, odabira pogleda kamera i realističnog zvuka. Usmjerili smo svoje snage na zgušnjavanje koda i optimiranje brzine, kako bismo je što više približili PC verziji. To je čini prvom, stvarnom F1 simulacijom na PlayStationu.

Da li uključuje sve ovogodišnje timove?
Da, svi timovi iz 1999. su tu. Svaki je bolid realan 3D model originala.

(1) Ovo je znači Damon Hill. Očito čeka nastavak vožnje... (2) Nek' vam motor stalno radi...

A vozači?
Isto vrijedi i za vozače, koje možete razlikovati po njihovim kacigama.

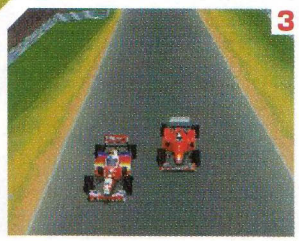
Je li za igru korišten potpuno novi engine?
Engine, AI i fizika su razvijeni baš za Formulu 1 Racing na PC-u. Optimizirani su u smislu brzine i memorijske iskoristivosti za PS, a da ništa nismo morali žrtvovati.

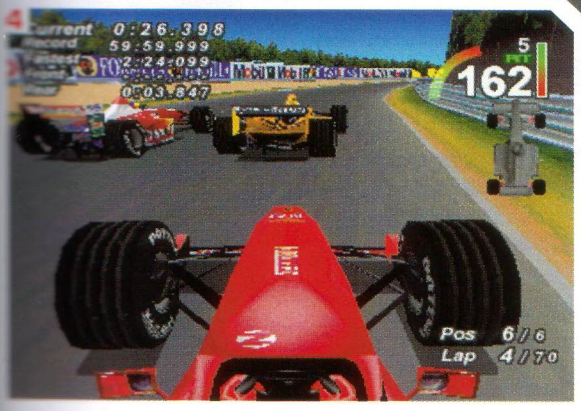
Ima li i arkadni mod?
Postoji arkadni mod koji vam omogućava lakšu kontrolu automobila i brzine, ali to pojačava agresivnost vaših protivnika čineći izazov većim i naravno težim.

Kako će fanovi utrka moći ispravno podešavati svoje bolide?
Podešavanje automobila završava se u virtualnoj garaži prije kvalifikacijske utrke ili prije početka stvarne utrke. Igrači mogu birati gume, njihov profil, visinu, amortizere, ravnomjernost kočnica. Zatim, ona ili on, odlučuju o popunjenosti rezervoara s benzinom, položaju prednjih i stražnjih zakrilaca i količini alata. Svi se ti parametri odabiru prema stazi, vremenskim uvjetima i težini razine u Grand Prix modu - besplatne probe, kvalifikacije, zagrijavanje i konačna utrka. Tijekom utrke možete podešavati ravnomjernost kočnica, možete stati u boksu na tankiranje goriva, mijenjanje guma ili popravak polomljenih zakrilaca.

Kakvo je rukovanje sa svim tim elementima u odnosu na stvarnost?
Engine fizike kretanja rađen je na bazi četiri kotača, neovisnom modelu snage, uključujući longitudalni i lateralni prijenos težine. Centar rotacije automobila također je računalno pozicioniran. Stvarnu fiziku i tehničke podatke za automobile u F1 proizveo je popularni F1 tim,

RAZVOJAŠI SE PITAJU, OVISNICI MORAJU ZNATI, MULCI BI SAZNALI... SVE O SADRŽAJU IGARA KOJE ĆETE KUPOVATI ZA ŠEST MJESECI.





(1 - 4) **Juriti desetak centimetara iznad zemlje u krhkoj limenoj školjkici 300 km/h. To je nekome zanimanje?**

koji je učinio njihovo kretanje vrlo realističnim.

Imate li sve staze iz ove sezone?
Sve ovosezonske staze su uključene, pa čak i staza Malaysian Grand Prix, koja još nije vožena.

Planirate li opciju za više igrača?
Opcija je dostupna u modu s podijeljenim ekranom.

Kako ste ostvarili veliku realnost staza i doživljaj koji znaju samo pravi igrači?
Staze su modelirane prema kartama i videozapisu. Kada na primjer jurite Monacom ili Silverstoneom, otkrit ćete apsolutnu istovjetnost s onim što možete vidjeti na TV. Modeliranje krugova nije podrazumijevalo samo staze već i nogometno igralište sa strane ili autocestu koja prolazi pokraj. Ti se detalji mogu vidjeti različitim kutovima kamera ili preletom staza s helikopterom koji možete izvesti kao uvod u Grand Prix.

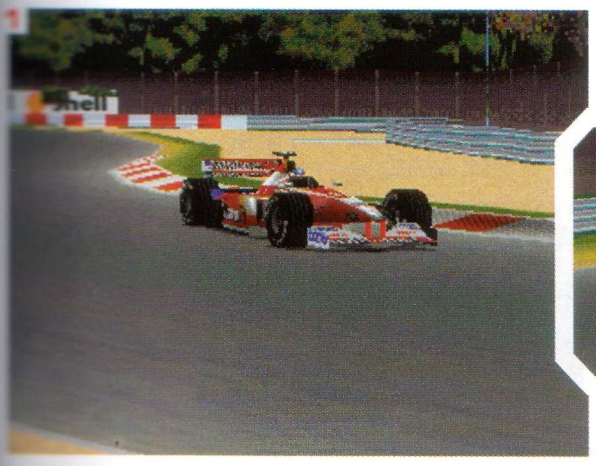
A posebne ponude?
Kamere su posebnost igre. TV redatelj mod daje vam mogućnost kontrole grupe kamera s pregršt pogleda na staze. Neke od njih imaju čak i fizičke specijalne efekte. Na primjer, kamera iz kokpita igraču daje osjećaj longitudinalne gravitacijske sile kod ubrzavanja ili kočenja i lateralne gravitacijske sile na bokovima. Tu je također kamera koja snima vozačev pogled na stazu. Ponovljena je snimka jedinstvena i sa sposobnošću ne samo da ponovi snimku, već i da je ponovno "odvozimo". Kvaliteta zvuka automobila za igru rađena je s Doppler efektom, zamjetne je kvalitete čineći čitavo iskustvo još realnijim.

Jeste li razmišljali o uključivanju klasičnih staza ili klasičnih automobila?
Ne. Bez njih. Samo prava vozila za F1 1999. odobrena od strane FIA-e.

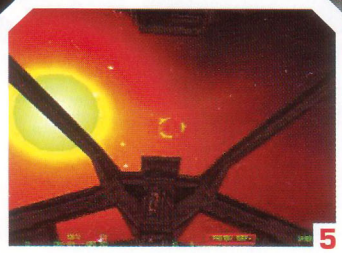
Kakvo je rukovanje ponovljenim snimkama?
Ponovljena snimka pruža jedinstvenu mogućnost odustajanja od utrke i ponovnog uključivanja u istu. Recimo da ste imali nesreću ili ste promašili zavoj... Možete ponoviti utrku i ispraviti pogrešku sekundu prije no što dođe do nesreće. Ponovljena snimka se može snimiti i na memorijsku karticu, a kasnije ponovno učitati. Moguće je i ponovno ulaženje u Driving mod u bilo kojoj točki ponovljene snimke.

Po čemu se ova igra izdvaja od ostalih u tom pretrpanom žanru?
Većom realnošću, jedinstvenom igrivošću, novim mogućnostima i stvarnim F1 zvukom.

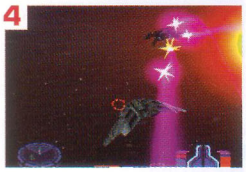
Postoje li u igri kakva iznenađenja?
Na žalost ne, F1 je ozbiljna igra. Ipak, pokušajte osvojiti koju dodatnu stazu.



(1) **Hockenheim smicalice... Očekujte potpuno spaljene gume.**
(2) **Izbjegnite hupsere...**

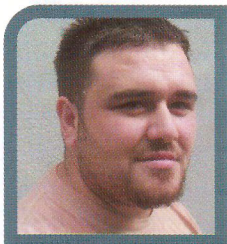


(1 - 5) Prvi kadrovi iz Star Treka. Fanovi će zasigurno biti zadovoljni spoznajom da postoji mogućnost dvoboja u Death Match modu s raznim borilištima, a moći će završiti misiju i zajedno. Vežite se i pripremite za maksimalni Warp.



STAR TREK

Ovo su *Zvjezdane staze*, ali ne kakve poznajemo...



PROFIL

Haydn Dalton

■ **Zanimanje:** vodeći dizajner u Warthogu.

■ **Povijest igara:** kao dizajner: Assasin, Overdrive, Do-jo Dan. Kao umjetnik radio sam na Double Dragonu, Operation Wolf, Maximum Carnage, Separation Anxiety, Daffy Duck Goes To Hollywood i oko 15-20 drugih naslova.

■ **Glavni uzori:** Svakako Star Trek: The Next Generation i igre poput Starlancer i Omega Boost.

■ **Utjecaji na ovu igru:** Lemmingsi su najočitiji. Manje očit, ali ne i manje važan jest utjecaj igara iz školskih dana poput Toejam & Earl.

■ **Najdraža igra:** nešto između Robotrona, Gauntleta i Kung Fu Mastera...

Stil: SF borba

Izdavač: Activision

Proizvođač: Warthog

Datum izlaska: ljeto 2000

Netko je probuđen iz sna. Netko će sad to platiti. Pratili smo Haydna Daltona iz Warthoga i upitali što se događa sa Star Trekom za PlayStation.

Za neupućene, reci nešto o Star Treku.
U ulozi ste najboljeg među najboljim kadetima Star Fleet akademije. Izabrani ste zbog svoje vještine i sposobnosti. Igrat ćete važnu ulogu u svojoj postrojbi i na vama je da spasite univerzum od nepoznate, smrtonosne prijetnje.

Koliko sam shvatio, većina brodova iz igre neće biti poznati fanovima serije. O čemu je riječ?
Igrači će se u ovoj igri sukobiti s neprijateljem u novodizajniranim jurišnicima klase Walkyrie (dijelom pravljenim po Datinom brodu iz posljednjeg filma i dijelom po Defiantu). Nije nam se činilo u redu da se sretnete samo sa starim, tradicionalnim Star Trek brodovima poput romulanskog Warbirda ili klingonskog Bird of Preya unatoč njihovoj veličini i snazi. Znamo da će Star Trek fanovi reći: "Ma nemoj, jurišnici umjesto dva War Birdsa, to je nelogično!" Vjerujem da će Star Trek fanovi biti zadovoljni s onim što smo stvorili. Ima dosta starih stvari u igri tako da će svi biti zadovoljni.

Hoćemo li uskoro moći vidjeti išta od toga i u novim nastavcima?
Bit ćemo vrlo ponosni ako se to dogodi.

Vezano uz borilačku vještinu, hoće li igrači moći upravljati nekim većim zvjezdanim brodom?
Ne-moći će upravljati drugim, tuđinskim napadačkim letjelicama i postojat će još jedna viša klasa jurišnika. Kada se igrači naviknu na upravljanje malim, visoko pokretnim jurišnicima, prelazak na veći brod mogao bi biti frustrirajući. Bila nam je važna igrivost - kao što znate, igra je totalno akcijska.

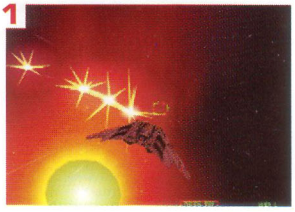
Glasine govore da će se u jednom dijelu igre pojaviti i potpuno nova svemirska vrsta...
Da. Oni putuju u velikim grupama, brodovi su im načinjeni uglavnom od organskih materijala, a zovu se ... Pa, morat ćete sačekati i otkriti. Netko ih je probudio iz sna. Netko će to morati i platiti.

U kojem se dijelu Star Trek svemira radnja odigrava?
S obzirom da Star Trek stalno istražuje nove granice, mislili smo da će biti najbolja grupa neistraženih sektora u Beta Quadrantu.

Kako ćete spriječiti igrače da se ne izgube u svemiru?
Postoje granične postaje po kojima ćete znati koliko ste udaljeni od središta zbivanja. Često izbjegavanje akcije rezultira izbacivanjem iz voda. Uz to, ako ste se udaljili od mjesta sukoba, možete aktivirati srednje brzi warp kako biste se vratili.

Postoji li neki dio igre na koji si posebno ponosan?
Učitavanje - postoji poziv za pojačanje uz pomoć koji možete poslati poruku Typhon jedinicama koje će osigurati dodatne jurišnike vašem napadu. Hvatač pokreta, uz pomoć kojega se možete koncentrirati na metu i lako je pratiti u svemiru. Tu je i sustav za racionaliziranje energije (koji imitira Star Trek izvore energije) na vašem brodu.

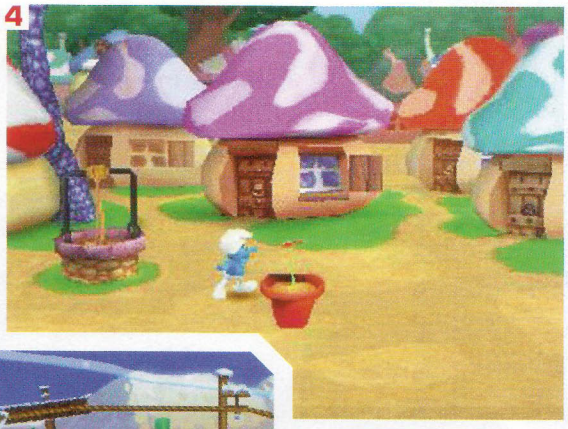
Reci nam neku tajnu o Star Treku.
O.K. Klingonci se kunu da je "svaki dan - dobar dan za šoru!" E sad, provjerite zašto!



(1 - 2) Klingonski veleposlanik Worf bit će vaš vođa u borbi... Znate kako ti Klingonci obožavaju dobro mrcvarenje.

ŠTRUMPFOVI

Najbolje što su Belgijanci smislili nakon čokolade? Moglo bi biti...



(1 - 2) Bitka protiv monstruma i berača cvijeća sa Štrumpfetom kao tvojim kompanjonom, a sve da bi se pronašla oteta Beba Štrumpf.
(3 - 7) Noć i dan, ljeto i zima - Štrumpf je poprilično usamljen. No, na sreću, ti si vrlo dobro opremljen.

Style: Cutesy platformer

Izdavač: Infogrames

Proizvođač: I-Heroes

Datuma izlaska: studeni 1999

Plave belgijske zvjerčice su se vratile. Do sada nikada viđene na PlayStationu, no njihova popularnost u Europi još je uvijek vrlo jaka, no hoće li uspjeti tako i ovdje? Anne-Christine Gasc je uvjerena da hoće.

(1 - 2) Posebno osmišljen za mladu škvadru, "Štrumpfovi" su paket zabavnih izazova i boja.

Opiši "Štrumpfove" u manje od 100 riječi.
Plavi su! Slatki su! Oni su sretna, mala stvorenja koji žive u šumi, u kućicama oblika gljive sve do dana kada roda donese Bebu na stepenice ispred kuće Heftyja (Velikog) Štrumpfa. On povjeri Bebu na čuvanje Papa Štrumpfu i ode pronaći nešto hrane za Bebu. Dok njega nema, Gargamel pošalje svoga zločestog stvora da otme Bebu i ostalih devet Štrumpfova. Hefty (Veliki) Štrumpf odluči ih sve spasiti. On će se boriti u tamnim špiljama, smrznutim ravnicama, planinama prekrivenim snijegom, rudnicima dijamanata i ugljena, jarcima koji vrve barakudama i izazvati Gargamela u njegovu dvorcu. Sakupljajući bonuse i Mjesece, igrač prikuplja više života i dobiva pristup u originalne dodatne radnje.

Postoje li neke posebne značajke ove igre koje ju čine drugačijom od ostalih Play Station igara?
"The Smurfs" je prva Play Station igra dizajnirana isključivo za publiku od četiri do sedam godina, i omogućuje početniku da razumije različite načine igranja. Posebna značajka je interaktivna Beba Štrumpf o kojoj se sve vrijeme mora voditi posebna briga (stil Tamagočija), treba je hraniti, kupati i igrati se s njom, sve to da bi Beba bila sretna. U protivnom, Beba se rasplače i priredi malu scenu.

Što to "Štrumpfovi" imaju, a nemaju "Flumpsovi"?
Slovo "r"?

Da li misliš da se klinci još uvijek sjećaju Štrumpfova?
Naravno! Usprkos tome što su lani navršili četrdeset godina, Štrumpfovi su i dalje vrlo popularni. Još uvijek postoji puno robe na tržištu s njihovom licencom, počevši od majica i slatkiša do figurica. Crtić je nevjerojatno popularan u Europi, a videovrpce se i dalje izvrsno prodaju. Štrumpfova posebna izvedba Cherina hita "Do you believe in love?" bit će svjetska premijera. Cher je odbila ulogu popratne pjevačice.

Hoćete li koristi ijednu izvedbu s albuma "Štrumpfovi"?
Ne. Kreirali smo trinaest originalnih sound trackova.

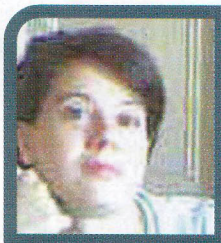
Jesu li značajka igre stari poznati likovi?
O, da. Svi su ovdje: Papa Štrumpf, Beba Štrumpf, Hefty, Brainy, Azriel, Gargamel, Howlibird i naravno Štrumpfeta.

Zašto bi itko išao vani kupiti tvoj naslov, a ne neki drugi?
Zato što sam ja najbolja! Ne, ozbiljno zato što je ovo jedina videoigra, namijenjena mladim igračima, onima već od četiri godine.

Na koji si tehnički dio igre najponosnija?
Nismo namjeravali raditi ništa specijalno u tehnološkom smislu. Koncentrirali smo se na to da igru održimo zabavnom za stvarno mlade igrače.

Ima li kakvih planova za igranje u dvoje?
Ne, to je igra za jednog igrača.

Reci nam tajnu koju još nikada nikome nisi otkrila.
Znam kako izgleda PlayStation 2!



PROFIL

Anne-Christine Gasc

■ **Zanimanje:** Producentica

■ **Opis zanimanja:** Radim s dizajnerom i organizatorom, a sve u namjeri da kreiram igru koja će zadovoljiti potrebe potrošača, izdavača, organizatora i davatelja licence. Zatim nastojim uvjeriti moje gazde da je to najbolji koncept za igru ikada osmišljen, tako da dobijem što više vremena i novaca za svoju produkciju. Nakon toga provjeravam da su sve strane u igri sretne i zadovoljne i projekt je vani.

■ **Povijest igara:** Radila sam u PrintPaks na nekoliko naslova za malu djecu, a zatim u Mattel Media gdje sam bila producentica za Barbie naslove.

■ **Najdraža igra svih vremena:** *Parasite Eve* and *Wipeout*.

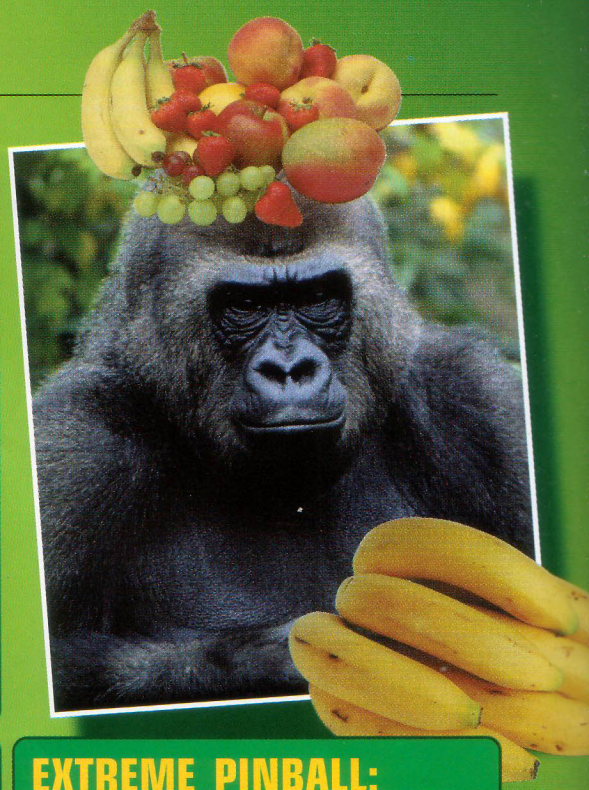
MAJMUNSKA POSLA

Od majstorskih, igraćih carstava do lokalnih elektronskih "butiga", majmuni ne prestaju sa majmuniranjem. Ništa loše, tvrdi Kralj Svih Majmuna Matt Pierce, dok vas upućuje da "osvojite koju bananu"...

Kako stvari stoje, 1999 godina je zaista najbolja za sve vrste primata. Najbolji primjeri za to su npr. reizdanje glazbe iz "Planete majmuna", knjige o majmunima, igrice u kojima je, zamislite, glavni lik majmun. Ove godine su se majmuni na svojim lijanama zanjihali do velikih visina i u modi, a što je najvažnije za sve nas, pojavljuju se i u mnoštvu igara za Playstation.

Da, majmuni trenutno uživaju gotovo istu popularnost koju su imali 80-ih. Sve je počelo 1982. godine sa igricom Donkey Kong u kojoj je glavni (i jedini) majmun skakao po vrhu pet čeličnih platformi i bacao bačve koje su se kotrljale na vas.

Ono što slijedi je velika navala majmuna, čimpanzi, babuna, gorila i ostalih iz iste obitelji na Playstationu. Kao što je netko jednom rekao, "Imamo bananu . . ."



APE ESCAPE

SCEE • *PSM47* (9/10)

VRSTA MAJMUNA
Čimpanza

MAJMUNSKA POSLA
Uistinu, Ape Escape je pravo nalazište svih vrsta majmuna. Gdje god da ste odlutali, naći ćete ih, a morate ih naći prije nego što promijene povijest (fora sa putovanjem kroz vrijeme). Osim što je to možda *najnajnajbolja* platforma za Playstation, u njoj se također nalazi zavidna količina majmuna. Činjenica: dvije gore spomenute činjenice su povezane (neki bi rekli, u uskoj su svezi, ma što to značilo...)

KOLIČINA MAJMUNA
Približno 4.6 majmunilijuna

BANANA ILI LIJANA?
Banana! Više majmuna nego na svim majmunomjestima na svijetu

BLOODY ROAR: HYPER BEAST DUEL

VIRGIN • *PSM29* (8/10)

VRSTA MAJMUNA
Vrhunski gorila sa šeširom

MAJMUNSKA POSLA
Divovsko stvorenje nazvano Greg sa visokim šeširom na glavi može se pretvoriti u gorilu kickboxera. Jedan udarac ovim dlakavim šakama i moći ćete vidjeti zube i vilicu protivnika na sasvim različitim mjestima.

KOLIČINA MAJMUNA
Samo Greg - ali on se ne pojavljuje baš tako često.

BANANA ILI LIJANA?
Banana! Ultranasilni G. Greg je izvrstan uzor za majmune iz svih dijelova svijeta.

BEAST WARS

HASBRO • *PSM30* (PRIMAL SCREEN)

VRSTA MAJMUNA
Cyber Robogorila

MAJMUNSKA POSLA
U krajnje prosječnoj igri Beast Wars, Dobri Dečki (pod vodstvom g. Najboljeg Primata) su spojili svoje metalne eksokosture (ma što to bilo) sa osjetljivim organskim tkivom da bi naganjali Zločeste Dečke pó prehistorijskom planetu. Bučni gorila u koji se Primat može preobraziti je slab kao i radnja o kojoj ste baš čitali.

KOLIČINA MAJMUNA
Jedan. I on je kiborg.

BANANA ILI LIJANA?
Lijana! Bionički babuni se ne pojavljuju niti u jednoj pristojnoj verziji budućnosti...

DISCWORLD i DISCWORLD 2

PSYGNOSIS • *PSM1, PSM28* (OBJE 7/10)

VRSTA MAJMUNA
Crtani orangutan

MAJMUNSKA POSLA
Mislili vi da je Terry Pratchett genij ili budala najgore vrste opsjednuta goblinima, čovjek se zaista razumije u majmune. U Discworldu, Knjižničar je jedan nesiguran majmun koji voli udarati potencijalne posuđivače knjiga. Što se nas tiče, to je u redu.

KOLIČINA MAJMUNA
Samo taj jedan.

BANANA ILI LIJANA?
Banana! Orangutanski dobro, nasilni crtani orangutan je bolji od bilo čega drugog

EXTREME PINBALL: MONKEY MAYHEM

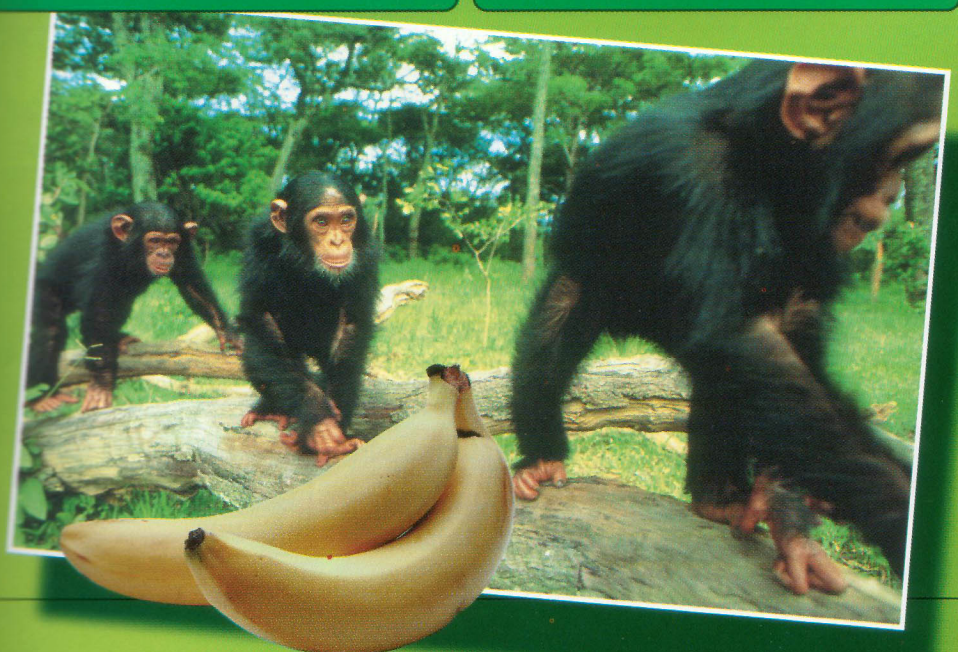
EA • *PSM7* (3/10)

VRSTA MAJMUNA
Čimpanza zaljubljena u fliper

MAJMUNSKA POSLA
Stvari su malo nejasne. U osnovi, jedna ploča je skinuta iz Planete Majmuna a na njoj su astronaut Binford T Dremmel, jedan majmun po imenu Washoe i nešto dijelova za fliper. Programerima je očito falila jedna banana iz posude sa voćem...

KOLIČINA MAJMUNA
Čitav fliper je pun tih zvjerki

BANANA ILI LIJANA?
Banana! Dvije najbolje stvari na svijetu (fliper i majmuni) su napokon zajedno !



FIRO AND KLAWD

GT INTERACTIVE • *PSM14* (5/10)

VRSTA MAJMUNA
Orangutan detektiv

MAJMUNSKA POSLA
Čovjekoliki murjak Firo (orangutan) zaljubljen u bazuku , i Klawd (ne-orangutan) su skroz pomajmunili. U cijeloj priči je Firo ipak simpatičniji od svog brzog mačkolikog kompića Klawda zahvaljujući svojoj lijepoj kozjoj bradici i baloneru u kojem nas podsjeća na inspektora Cluseaua.

KOLIČINA MAJMUNA
Jedan usamljeni majmun

BANANA ILI LIJANA?
Banana! Ogromni razočarani majmun + Dobra sačmarica = Strašan Majmun !

ANALIZA | MAJMUNSKA POSLA

PERFECT WEAPON

ELECTRONIC ARTS • *PSM16* (4/10)

VRSTA MAJMUNA
Babun i majmunčić

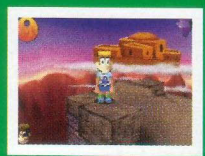
MAJMUNSKA POSLA
Mjesto radnje je ograničeno na pomalo dosadnu prašumu, dok se razne vrste majmuna čoporativno približavaju u namjeri da vam upropaste dan. Rasturili ste im prašumu, oni vas udaraju, vi ih napadate svojim mističnim moćima i to se dešava stalno... Trebate li dobar savjet? Bježite! Ili si kupite nešto drugo.

KOLIČINA MAJMUNA
Neograničena količina. Znate, oni se obnavljaju...

BANANA ILI LIJANA?
Lijana! Ovi majmuni su nezgodni, bodu vas svojim oštrim repovima i sličnim pomagalima

JOE BLOW

TELSTAR • NIKAD IZAŠLA IGRA



VRSTA MAJMUNA
Gibon na ultra mlazni pogon

MAJMUNSKA POSLA
Kralj Noćnih Mora proganja sve u Snosvijetu, i ružni klinac Joe (Ivek) mora srediti situaciju. Lišen običnih majmunskih pokreta, Ivek ima posebni ultra-hladni dah (stvarno), kojim može zamrznuti manje životinje. Tako bezvezna zamisao da igra nikada nije ni izašla, Joe Blowa se moglo tako lako zaboraviti... O čemu smo ono pričali?

KOLIČINA MAJMUNA
Jedan. To bi onda bio Joe. Glupost !

BANANA ILI LIJANA?
Lijana! Najveća lijana od svih, Blow nije čak ni došao do polica

MONKEY HERO

TAKE TWO • *PSM41* (7/10)

VRSTA MAJMUNA
Istočnjački čovjek majmun

MAJMUNSKA POSLA
Teško je nešto pametno reći o ovom majmunu koji izgleda kao da je izišao iz loše glumljenih serija o majmunima 60ih godina. U stvari, on je loše animiran sprajt u RPG majmunskoj zagonetki.

KOLIČINA MAJMUNA
Mirijada (bezbroj) majmuna

BANANA ILI LIJANA?

Lijana! Dokaz da ima i loše animiranih igara o majmunima

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

ACTIVISION • *PSM32* (7/10)

VRSTA MAJMUNA
Veliki ružičasti orangutan

MAJMUNSKA POSLA
Harry Jr navlači na sebe gnjev ovih majmuna dok se skita po pećinama. Unatoč tome što pomalo liče na pudlice, ovi roza majmuni mogu jako dobro udariti. Vaš posao je pokositi ih sjekirom. Ha.

KOLIČINA MAJMUNA
Sve puno majmuna.

BANANA ILI LIJANA?
Banana! Velike ruke, glupavo lažno krzno i vječita svdljivost vladaju našim svijetom!

JOŠ O VAŠEM MAJMUNU

Naravno, i suparničke konzole su uspjele prokrijumčariti nešto majmunarija. Izvorni DonkeyKong iz 1982. je započeo sve, i bio izvor mnogih nastavaka. Od Spectrumovog umirućeg Konga do vrhunske Donkey Kong Country trilogije, kralj majmuna se u digitalnom svijetu pokazao vječnim. Tri epska naslova su izrodila i četvrti nastavak ñ Donkey Kong Jr ñ dok je Segin Congo Bongo nastavio tradiciju majmunarija. Game Boy je naslovom Donkey Kong Land dodao još jednu igru životopisu našeg junaka. Također se vraća iz penzije glavnom ulogom u igri Donkey Kong 64. Hm, da li je netko ostao bez ideja ?

A negdje drugdje u Zemlji Konzola, sa upola manje šansi, određen broj majmunčića bi sredio Maria u egipatskim nivoima igre Mario 64. Megadriveove avanture plavog ježa bile su zatrpane gomilom čimpanzi koje su uživale u bacanje kokosovih oraha. Nemojmo zanemariti niti doprinos PCa. U igri Warmonkeys ima na stotine malih bića, dok je Monkey Island trilogija uvela majmune u neizvjesne užitke igranja point-and-click avantura.

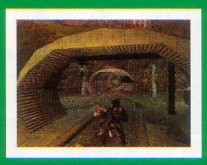
Blago njima.

MAJMUNARIJE

Da bar u svim igrama ima majmuna...

PLANET OF THE APES

FOX INTERACTIVE • PROLJEĆE 2000



VRSTA MAJMUNA
Orangutan, gorila i čimpanza

MAJMUNSKA POSLA
Ovaj naslov je jasan, ali majmunski element je ovdje bitan jer bi naslov Planeta Ljudi bio malo besmislen. Uz pomoć Roddy McDowalla i njegove gospođe Čimpanze, morate pobjeći od gorila gerilaca. Nije baš jasno što na kraju morate napraviti, ali uvijek postoji nada da će se i to razriješiti...

KOLIČINA MAJMUNA
Mi mislimo da je naslov malo pretjeran

BANANA ILI LIJANA?
Banana! Slijedeće godine, Planet Of The Apes će pokazati da je budućnost svijetla. Budućnost je dlakava...

SKULL MONKEYS

ELECTRONIC ARTS • *PSM30* (7/10)

VRSTA MAJMUNA
Gorila i čimpanza

MAJMUNSKA POSLA
Vrlo ružni majmuni duhovi vas napadaju i dosaduju vam na smrt - skočite li na njih, oni će eksplodirati, zatim će se vratiti i ponovo nestati. Unatoč mnoštvu majmunskih dodataka i strašnim prikazama (MAJMUNI BEZ LICA), nemrtvi majmuni zapravo presmiješno izgledaju i igra je potonula kao olovni majmun. Šteta.

KOLIČINA MAJMUNA
Naš gorilometar je implodirao pokušavajući ih prebrojiti

BANANA ILI LIJANA?
Banana! Reklo bi se, "Majmuni dobri ! Majmuni duhovi jako jako dobri !"

RAMPAGE WORLD TOUR

GTI • *PSM29* (5/10)

VRSTA MAJMUNA
Gorila mutant

MAJMUNSKA POSLA
Nakon što su laboratorijski pokusi krenuli krivim putem, smrtnik George mutira u gorilu. Prijatelji g. Primata su slično smiješan gušter i vukozvijer nepoznatog podrijetla čiji je posao gostiti se nad gomilom. Nažalost, Georgeove sposobnosti žvakanja ljudi su potraćene u udaranju istih zbog čega su majmuni došli na zao glas.

KOLIČINA MAJMUNA
Grozno, samo jedan

BANANA ILI LIJANA?
Lijana! Majmun udara. Majmun ponovo udara. Majmun udara još više... Dosadno !

TARZAN

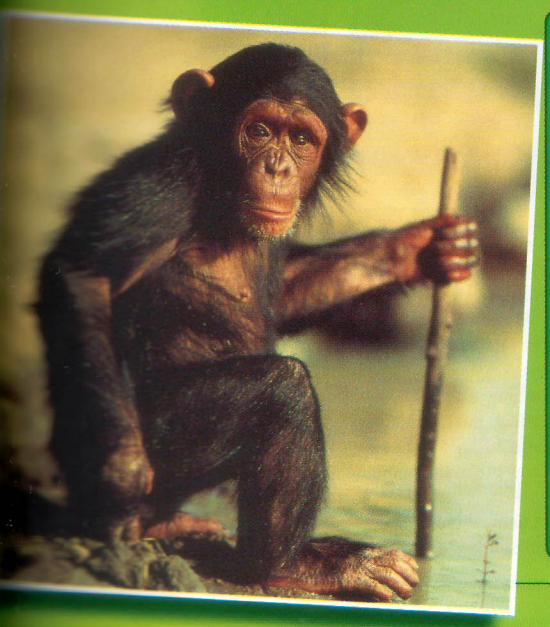
SCEE • *PSM51* (7/10)

VRSTA MAJMUNA
Gorila, čimpanza, orangutan, itd, itd, itd...

MAJMUNSKA POSLA
Totalni majmunfest. Od roditelja koji su ga posvojili do dosadnih čimpanzi, Tarzan kao Lord Greystoke nudi puno mogućnosti pokazivanja ljubavi prema svojem prijatelju prvom mužjaku. U isto vrijeme, on također baca voće na druge i vere se po drveću i lijanama. Dakle *Tarzan* - kralj bungee jumpinga. Samo mirno.

KOLIČINA MAJMUNA
Oko 20. Brojali smo ih.

BANANA ILI LIJANA?
Banana! Tarzan je dokaz da ljudi i majmuni mogu živjeti u harmoniji. Heh...



TOMB RAIDER 3

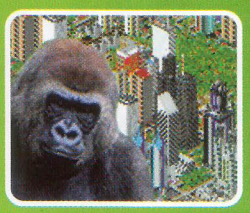
EIDOS • *PSM40* (10/10)

VRSTA MAJMUNA
Majmunčić

MAJMUNSKA POSLA
Lopovska majmunska bagra! Da, pazite gdje ostavljate municiju jer slatki mali majmuni iz Tob Raidera 3, osim što vrište, imaju vrlo spretne prstiće. To bi Croftovoj moglo zadavati poteškoće, ali ipak ñ možete ih ubiti svojim oružjem. Nije baš pravi odnos prema našim genetski dokazanim precima, ali to je ipak samo igra...

KOLIČINA MAJMUNA
Pun kufer

BANANA ILI LIJANA?
Lijana! Majmuni kleptomani su jako dosadni, pucajte precizno!

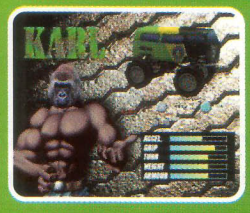


SIM CITY 2000 (MAXIS)
• OD SADA IMA I MAJMUNA!
Uz podršku majmuna, osveta Majčice Prirode počinje kada planovi za grad budućnosti krenu naopako. Čajanke se prekidaju i potencijalno pitom grad se pretvara u prašumu. Dobra stvar.
•
Simian City 2000 (Majmungrad 2000)

RESIDENT EVIL (VIRGIN)
• OD SADA IMA I MAJMUNA!
Bolje od neprestanog zavijanja zombija *Resident Evila* za vaše uši je čašćenje istih (ušiju) simpatičnom galamom koja bi mogla dolaziti jedino od bande nemrtvih majmuna. Ne toliko Rakungrad koliko Novi Primatgrad. Razvalite ih!
• NOVI MAJMUNSKI NAZIV
Hm, *Resident Monkey*

PRIMAL RAGE (TIME WARNER)
• OD SADA IMA I MAJMUNA!
Najjači čimpanze, babuni, giboni, majmunčići i gorile se sukobljavaju da bi se dobio odgovor na vječno pitanje - tko je glavni u prašumi? Taj naslov dovodi borbu majmuna na svjetsku scenu i pohvaljen je kao *Najbolja Igra Do Sada.*
• NOVI MAJMUNSKI NAZIV
Primate Rage

ACTUA SOCCER 2 (GREMLIN)
• OD SADA IMA I MAJMUNA!
Zasigurno bi zamjena čitave engleske reprezentacije gomilom babuna doprinijela ljepšem izgledu gore spomenute. Ili zbog toga ili zato što bi bili bolji od FIFAe i ISSa zajedno.
• NOVI MAJMUNSKI NAZIV
This Is Monkey Football (Ovo Je Majmunogomet)

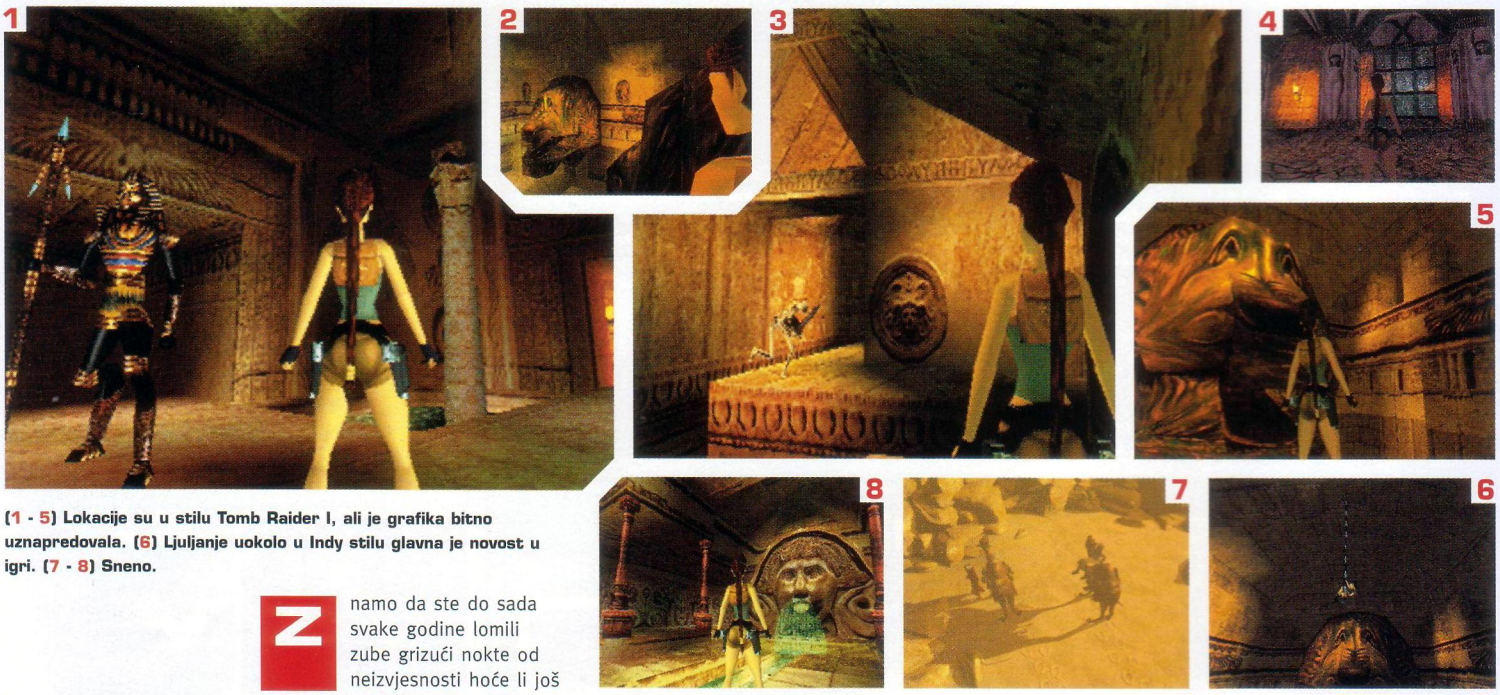


MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)
• OD SADA IMA I MAJMUNA!
Majmuni ne znaju voziti. Zato ovaj naslov i treba majmune.
• NOVI MAJMUNSKI NAZIV
Monkey Trucks

VIRENJE NA IGRE KOJE SU GOTOVO SPREMNE ZA DUĆANSKE POLICE. IZGLEDAJU LI DOBRO ILI SU OČAJNE? PSM OTKRIVA ZA VAS.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Lara se vratila i izgleda bolje no ikada. Ali nemojte je, ma što činili, zvati Tomb Raider 4. Pa, što je to *The Last Revelation*?



(1 - 5) Lokacije su u stilu Tomb Raider I, ali je grafika bitno uznapredovala. (6) Ljuljanje uokolo u Indy stilu glavna je novost u igri. (7 - 8) Sneno.

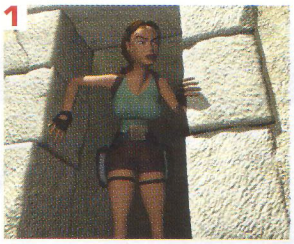
Znamo da ste do sada svake godine lomili zube grizući nokte od neizvjesnosti hoće li još jedan grob zajahati simpatična gospodična Lara Croft. Godina 1999. se ne razlikuje ni po čemu jer će se dućanske police savijati pod težinom Tomb Raider diskova već ovog prosinca.

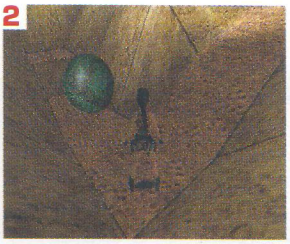
Možda je najbolje da se Tomb Raider: The Last Revelation opiše kao nastavak koji se oslanja na svoje korijene. Igra koja je svojim duhom puno bliža prvom nego trećem nastavku. Vratili smo se u Egipat i to vrijedi za cijelu igru. Svaka je razina brižno povezana međuscenama. Priča je pametna, no utjecaji su više nego primjetni. Baš kao i u filmu Indiana Jones And The Last Crusade, The Last Revelation počinje mladošću glavne protagonistice. Razina za vježbu također je vrlo zanimljiva. Lara je slatka šesnaestogodišnjakinja, ovaj put s dva konjska repa i u nečem što bi trebala biti djevojačka izviđačka uniforma. Trener joj je Von Croy, kojeg Lara na kraju razine mora napustiti zauvijek. Ipak, kada krene prava igra, otkrit ćete (u stilu James Bonda) da je Croy preživio to nemilo iskustvo i da je razočaran Larinim šikaniranjem. Vjerojatno je to očekivao sve ovo vrijeme, ali... U

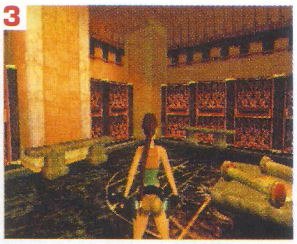
Radi se o nastavku koji se oslanja na svoje korijene: više na prvi nego na treći nastavak.

■ IZDAVAČ:	**Eidos**	■ PODRIJETLO:	**Velika Britanija**
■ PROIZVOĐAČ:	**Core Design**	■ STIL:	**3D avantura**
■ DATUM IZLASKA:	**studeni**	■ IGRAČI:	**jedan**

(1) Još nekoliko prikaza Larinih novostečenih majmunskih sposobnosti. (2 - 3) Okolica više ne izgleda kao djelo nekog Lego genijalca.







(1) Kada priroda zove, čak i Lara mora odgovoriti. (2 - 3) Očekujte mnogo zamki i zagonetki.

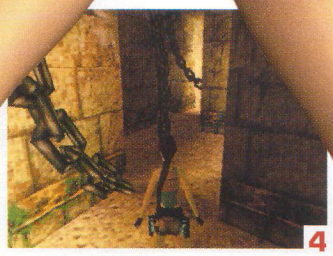
igri postoji i nešto što Core opisuje kao "Mulder i Scully seksualna napetost" između gđice. Kroft i face po imenu Jean-Yves, čiji se putovi često križaju kroz igru. Naravno, Tomb Raider: The Last Revelation nudi i puno novih poteza, od kojih je najzanimljiviji upotreba užeta. Osim što se po njemu možete spuštati i silaziti, njime možete dosegnuti i udaljena mjesta. U prijašnjim su se igrama pojavljivale različite vrste životinja. Sada se umjesto njih pojavljuju egipatski mrtvaci. Naročito su dosadni skeleti jer ih ne možete ubiti. Umjesto toga morate ih pokušati gurnuti preko

> Sada se pojavljuju egipatski mrtvaci. Naročito su dosadni skeleti.

ruba provalija. U tome je Lara najbolja. Kozmetičke nadogradnje? Lelujajuća pletenica i uši bila su Larina ranija nadogradnja. Sada joj se pokreću usta i trepće. Da, puno je toga u The Last Revelation isto ko i prije, ali Coreov dizajn razina je neprikosnoven. Sama igra obećava nekoliko stvarno teških momenata.

Pitanje koje se samo nameće jest: postoji li život poslije četvrtog? Možete biti sigurni da ćemo vas o tome obavijestiti onog trenutka kada to i sami doznamo.

S.O.



(1 - 4) Nova, dobro potkožena Lara efektno izgleda kada u igru uđe i superiorno, pokretno osvjetljenje.

PSM MIŠLJENJE

BODOVI

- Najbolja priča do sada.
- Zagonetke su složenije.
- Lara ima 16 godina.
- Potpuno novi grafički engine.

BODOVI

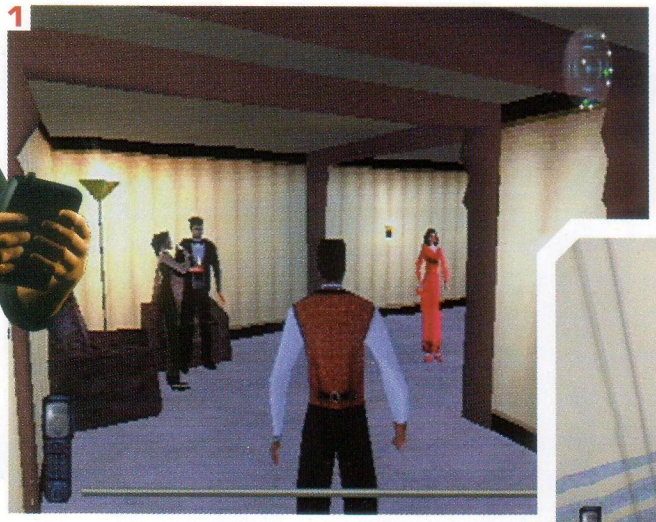
- Zar vam već nije dosadila?
- Radnja na jednoj lokaciji.
- Ostali smo bez zamjerki.

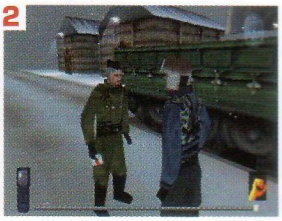
UPOZORENJE

PSM se probio kroz jednu golemu razinu i zaključio da je *Tomb Raider: The Last Revelation* izazovan baš kao i prijašnja trilogija. Sustav komandi kretnji je istovjetan, osim kontrola stvari kojima se služite, a koji je dorađen. Sada možete kombinirati predmete poput pištolja i laserskog nišana, čime preciznije pogađate udaljenije mete. Ovo je vrlo važno za rješavanje nekih težih zagonetki. Dobar dio razina izgleda fantastično, s hramovima bogato ukrašenima hijeroglifima. Većina karata još uvijek nije previše nastanjena, no arhitektura je impresivna. Priznajemo... Core nas još uvijek nije razočarao s Tomb Raiderom.

MISSION: IMPOSSIBLE

Metal Gear* je *Solidan. Syphon* je *Filtriran. Je li *Misija Nemoguća*? Još jednom ćemo provjeriti, samo još jednom...





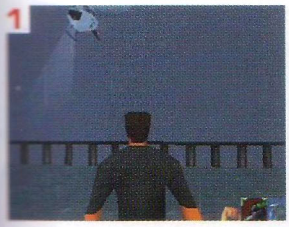
[1] Vrag u crvenoj haljini. [2] Nemojte ubijati baš svakoga. [3] Tom Cruise . . . U Cocktailu, naravno. [4] Preko ograde. [5] Pazi na eksplozivnu torbu ! [6] Ej, bok . . .

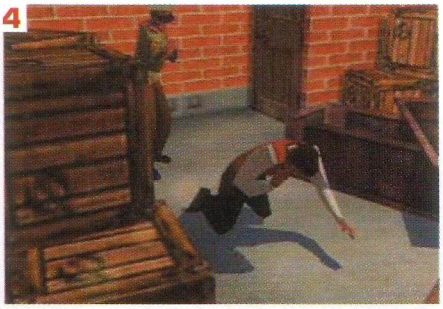
Metal Gear Solid, Syphon Filter . . . Zaključak koji bismo mogli donijeti oko najboljih akcijskih Playstation igara današnjice je sve osim jednostavan - ne možete juriti naokolo prosipajući mozgove baš svakome na koga naletite. Morate, kao što bi rekao neki izmišljeni belgijski detektiv, koristiti male sive stanice. Prema tome, Metal Gear Solid je pravedno nazvan James Bondom među takvim igrama. Međutim, poslije Misijina razočaravajućeg izlaska na N64, mnogi su očekivali da će Playstation konverzija biti Miss Marple tog žanra. Ne da Miss Marple nije simpatična stara dama. E baš je. Međutim, dobra vijest je da je verzija za Playstation više Marlowe nego Marple.

Njemački programeri X-Amplea su se vratili na početak s Mission: Impossible. Umjesto da samo prerade igru, poboljšali su osvjetljenje, izgled i općenito su napravili generalne promjene unutar igre. Izgleda puno bolje nego na N64 i postignuta je puno bolja atmosfera. Uvodne scene su izuzetno kvalitetne. Na početku, za izvršenje misije dobivate upute u torbi koja odmah zatim eksplodira na klupi u parku, ne mareći za djecu i jadne kućne ljubimce. Sljedeća scena je u snježnoj podmorničkoj bazi na Baltiku. Nakon što sletite pokraj baze,

> X-AMPLE JE POBOLJŠAO GRAFIKU I OPĆENITO ULJEPŠAO MISIJU.

■ IZDAVAČ:	**Infogrames**	■ PODRIJETLO:	**Njemačka**
■ PROIZVOĐAČ:	**X-Ample Architectures**	■ STIL:	**akcijaska avantura**
■ DATUM IZLASKA:	**listopad**	■ IGRAČI:	**jedan**





[1] Ona je u pravu ! [2] Mission ima jako kompleksan inventar. [3] Provuci se, ako možeš. [4] Međuscene poboljšavaju priču. [5] Vrijeme za stanku? O, neee . . .

morate se popeti preko ograde i istražiti bazu. Naravno, morate izbjegavati i stražare. To je izvrstan uvod u igru, ali ćete uskoro vidjeti da ćete morati puno puta kretati ispočetka.

Mission: Impossible je jako tvrd orah. Zaboravite pucanje jer igra traži puno više od vas. Naravno da možete ubiti pokojeg stražara, ali misiju ćete najlakše završiti uz što manje

ONI KOJI OBIČNO PRIRUČNIK BACE U KUT NEUGODNO ĆE SE IZNENADITI

gužve. Drugim riječima - nemojte privlačiti pažnju na sebe. Zaboravite nasilje. Mission: Impossible jedna je od najzanimljivijih RPG igara do sada.

U svakoj od 20 misija ste u malo drukčijoj ulozi. Pa što onda? E, baš je u tome stvar. Da li koristite Facemaker? A što je sad to? Ta spravica vam omogućuje da promijenite crte lica. Drugim riječima, možete se izvući iz nezgodnih situacija uvjerivši neprijatelja da ste netko drugi.

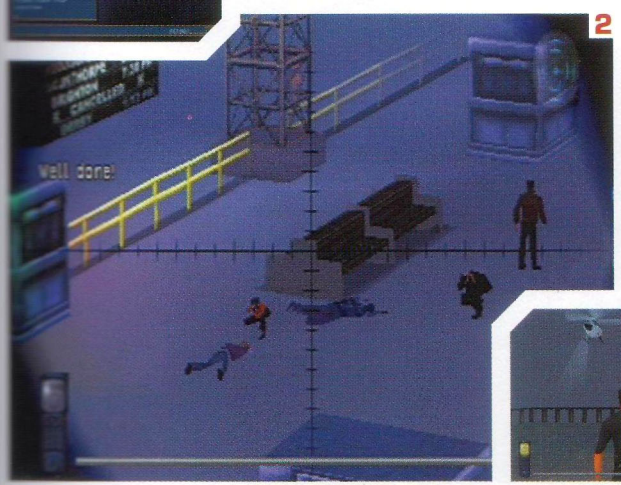
Čini se da glavni lik, Ethan Hawke, ima najveći izbor sofisticiranih naprava od svih likova videoigara do sada. Osim običnih pištolja i snajperskih pušaka, tu su i puhaljka, električni omamljivač (samo 40.000 volti), kapsule s plinom, senzorske mine, plastični eksploziv, noćni vizir, sjekači žice, kao i gomila skenera, kamera i ometača signala. Mission: Impossible će sigurno biti najveće postignuće među špijunskim igrama.

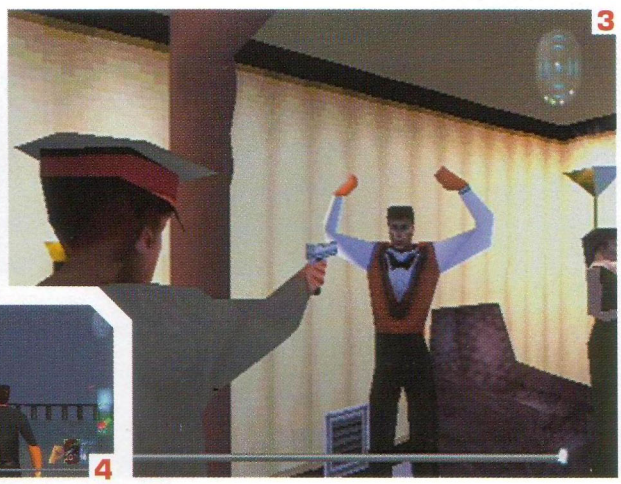
U igri možete skupiti više od 30 različitih stvari, što od igrača zahtijeva strpljenje. Oni koji priručnik za igranje bacaju u kut bit će neugodno iznenađeni. Bit ćete ili mrtvi ili će vam se, nakon što ste potpuno zalutali, na ekranu pojaviti poruka da morate krenuti ispočetka.

Upravljanje Ethanom je jako teško. Dovesti ga u položaj da upuca stražara će vas jako umoriti. Naviknete se, ali je malo komplicirano.

Ali, nema sumnje da će se Mission: Impossible svidjeti mnogima, osobito onima koji su uživali u dražima igara Metal Gear Solid i Syphon Filter. A ako volite akcijske avanture, svidjet će se i vama...

S.B.





[1] Snimajte igru nakon svakog poteza. [2] Svaka čast ! [3] Leptir kravata je opasan prekršaj [4] Helikopter slijeće. Vi bježite.

PSM MIŠLJENJE

BODOVI

- Sjajna grafika.
- Mnoštvo pomagala.
- Odlična atmosfera.

BODOVI

- Ponekad teško upravljanje.
- Nevjerojatno komplicirano.
- Prilično teško.

UPOZORENJE

Pa što onda ako je prije nekoliko godina izišao film? Programeri X-Amplea su s Misijom napravili jako dobar posao. Ali čuvajte se. Ovo nije igra za one koji vole polsatno rasturanje. Zahtijeva upornost jer će biti puno čupanja kose i nerviranja dok se budete provlačili kroz vrlo složene misije. Ipak, mislim da je vrijedno toga.

MUSIC 2000

Pokreće vas 120 bpm? Volite rifove koji tresu zidove? Sviđa vam se pop s dirigentskom palicom? Onda budite spremni da se prepustite Muzici za novo tisućljeće...

(1) Mjesta ljudi, 'ajmo zasvirati! (2) Niste zadovoljni semplovima? - Napravite vlastite!

Od njega su tisuće spavaćih soba poskakivale, a tisuću i jedna bolja polovica je poviknula: "Ljubavi, stišaj to, vidiš da gledam seriju!" Prvobitno izdanje Musica bio je gromki uspjeh, iako je izazvao pokoju svađu u inače sretnim parovima. PSM je bio tako impresioniran tim sustavom stvaranja muzike, da mu je dodijelio toliko željenu ocjenu 9/10, a to mišljenje opravdala je i cijela branša, kad je Music dobio nagradu za najinovativniju igru ("Most Innovative Game") na našim godišnjim nagradama.

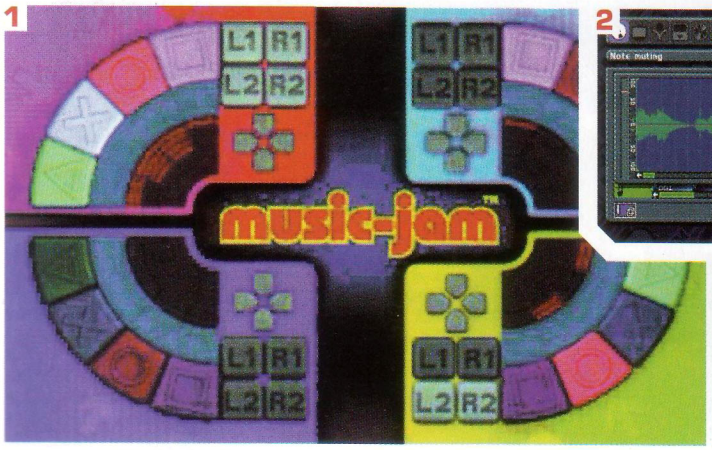
Osim dodavanja novih pjesama, teško je bilo predvidjeti što sve Jester Interactive može staviti u nastavak, a da bi on bio ipak više od osuvremenjene verzije prethodnika... Nije baš bilo vjerojatno da će ubaciti opciju za više igrača, ili vam omogućiti da budete gitaristički bog, ili da semplirate stvari po volji, zar ne? Hmm... Ljubitelji popa, držite se za stolice, jer to je točno ono što su učinili.

Krenimo od vrha - sučelje u Music 2000 napravljeno je profesionalno. Još uvijek je naglasak na prepoznavanju ikona, no one su manje, urednije, i sve u svemu mnogo manje tehničke od onih Lego kockica iz stare verzije. To znači da je 24 kanala zvuka stisnuto u sučelje nalik grafu, po kojem se krećete gore - dolje. Iako su semplovi i dalje temeljen na udaračkim ritmovima, *indie* i *rock* dobili su prvi put svoj prilično raspon zdrave buke. Umjesto oslanjanja na samo jednu muzu za sve različite zvukove, ljudi iz Jestera ovaj put su zaposlili specijaliste za svoja područja, i to se jasno ocrtava u kvaliteti unaprijed snimljenih semplova - dionice vokala i žičanih instrumenata su u sasvim drugoj klasi u odnosu na pucketave komadiće koji su karakterizirali prvobitni Music.

Ta poboljšanja su se možda mogla i očekivati, no dodavanje mogućnosti sempliranja i slobodne

> SEMPLOVI SU U SASVIM DRUGOJ KLASI U ODNOSU NA *PUCKETAVE* KOMADIĆE IZ PRVOBITNOG MUSICA.

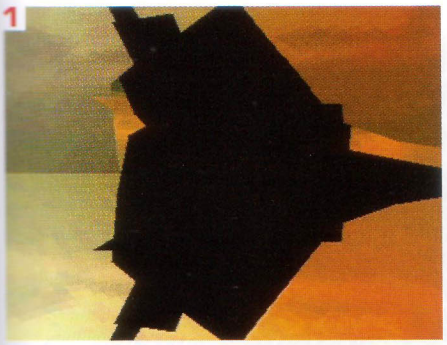
svirke bilo je potpuno iznenađenje. Skoknite do CD ikone u vrhu ekrana, i moći ćete izvaditi CD Music 2000, i staviti bilo koji audio CD, po svom izboru. Sada, koristeći vrlo jednostavne kontrole play/skip/record (sviraj/preskoči/snimi), možete odabrati dio koji želite i snimiti do 30 sekunda zvuka u vrlo dobroj kvaliteti od 20 Hz. Jeste? Sad se vratite natrag u Music, uredite svoj sempl, dodajte



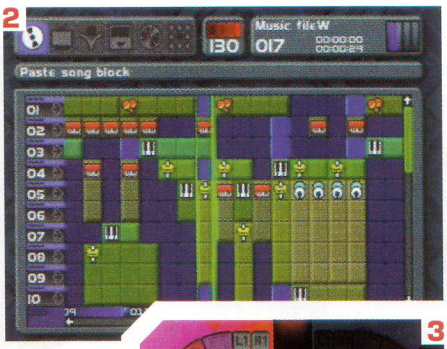
(1) U slobodnoj svirci, buka se radi u grupi. (2) Aha, tako dakle izgleda sempl. (3) Spremaj, bato! (4) Mogućnosti slaganja rifova su još bolje.

■ IZDAVAČ:	**Codemasters**	■ PODRIJETLO:	**Velika Britanija**
■ PROIZVOĐAČ:	**Jester Interactive**	■ STIL:	**stvaranje muzike**
■ DATUM IZLASKA:	**studeni**	■ IGRAČI:	**jedan do četiri**

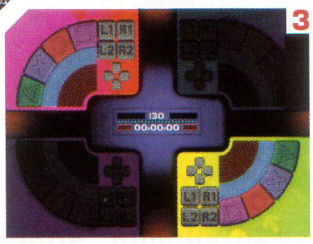
1



2



3



(1) U videodijelovima animacije su značajno poboljšane. (2 - 3) Semplovi raznih instrumenata sad su znatno realniji.

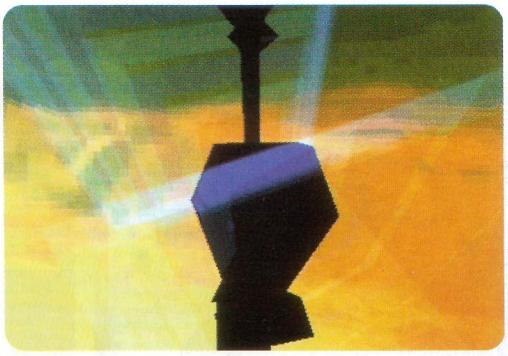
ga svojoj pjesmi i spremite je na memorijsku karticu. Ako vam ovo zvuči preteško, ili mislite da predugo traje, vjerojatno će vam se više svidjeti opcija slobodne svirke (Music Jam Mode). Uključite do četiri upravljača, i svakoj tipki na svakom od njih možete zadati drugačiji zvuk. (ako ste stvarno inspirirani, možete zadati i pravu ljestvicu.) Igrači tada mogu svirati samostalno, ili izmjenjivati i nadopunjavati zvukove istodobno, tako stvarajući iznenađujuće harmoničan PlayStation slobodni Jazz. Fijuuu!

Prvobitni Music, mora se priznati, bio je mnogo kreativniji software no što je imao prava da bude, no Music 2000 diže tu fleksibilnost na potpuno novu razinu. Zbunjujuće ASDR kontrole zamijenjene su grafičkim prikazom oblika valova koji predstavljaju svaku notu., što vam omogućava da izravno upravljate zvukom i odredite kako se on mijenja kroz vrijeme. Sastavite vlastite rifove, i vidjet ćete da su virtualni instrumenti (razne gitare, duhački i elektronski semplovi) ovaj put puno bliži svojim stvarnim srodnicima. Duhački semplovi, na primjer, koji su u prvoj verziji Musica zujali i zvučali isprazno, sada su dovoljno dobri da se uklope u neku klasičnu temu - sada doista možete napisati simfoniju o kojoj ste oduvijek sanjali!

Ako ste cinik, možda ćete Music smatrati kratkotrajnom novošću, čak i šalom, ali Music 2000 je pismo namjere ljudi iz Jestera, kojim žele reći da su oduvijek znali kako on može postati mnogo, mnogo više. Za razliku od igara tipa PaRappa, ili Mania, Music 2000 ide zasigurno u smjeru razvijanja u kompletan stvaralački alat. Ovo je, potpuno doslovce, rock and roll.

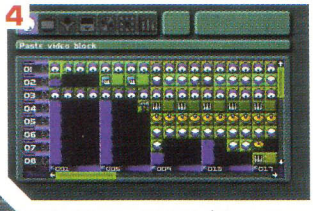
IZVRSNI EFEKTI

Usprkos naglasku na slušnom užitku, Music 2000 je i fešta za oči. Iako nekompletna, ova *prewiev* verzija, za razliku od prvobitne, sadrži puno veći izbor videouzoraka visoke rezolucije s kojima se možete igrati, mnoge od njih i s nekoliko raznih animacija (u prvobitnoj verziji često ste ih morali bolno slagati sličicu po sličicu).



Vaguely instrument-like shapes dance and twirl in your very own music video. Like that MTV.

4

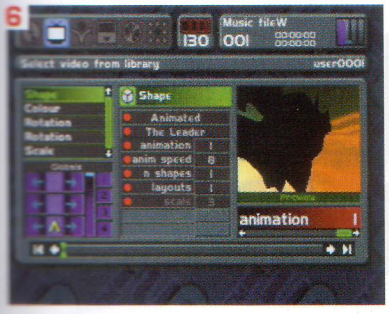


1

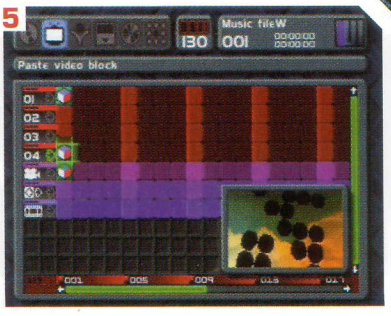
2

3

6



5



(1) Govorni semplovi su točni u povisilicu. (2) Isprobajte koju demosnimku. (3) Izmijenite zvuk poigravši se s njegovom valnom duljinom. (4) Velika zbrka. (5 - 6) Sredite svoje crteže.

PSM MIŠLJENJE

BODOVI

- Stvorite fenomenalne dance/rock stvari.
- Semplirajte bilo koji audio CD.
- Otkvačena opcija slobodne svirke.
- Bolje sučelje, "deblji zvuk".

BODOVI

- Slaganju rifova ipak se morate ozbiljnije posvetiti.

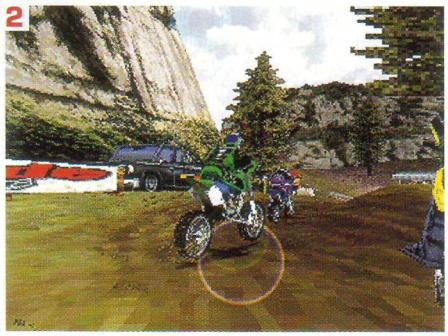
UPOZORENJE

Od Musica 2000 PSM ne očekuje ništa manje nego da bude odličan, no da bismo vjerovali čistim ambicijama naslova još uvijek ga moramo čuti. U srži stvari, jester je na neki način uspio - podignuta kvaliteta semplova i lakoća njihove uporabe - i uz to, dodavanje hrpe svježih i novih opcija. Namjeravali ga vi koristiti za zabavu, ili za profesionalno snimanje, Music 2000 se sprema iznjedriti cijelu novu generaciju muzičkih stvaralaca.

■ IZDAVAČ:	THQ	■ ORIGINAL:	Velika Britanija
■ PROIZVOĐAČ:	Funcom	■ STIL:	utrka
■ DATUM IZLAŽENJA:	listopad	■ IGRAČI:	jedan ili dva

championship Motocross

Nakon osvojenog kartinga sa Sonyjevim *Speed Freakom,* proizvođač Funcom sada nam predstavlja blatom poprskani svijet blatnjave vožnje motorima za THQ...



(1 - 4) Nešto za ljubitelje jednostavnosti. *Championsip Motocross* je u originalu poznat kao *D.I.R.T. (prašina).* Naravno, to ne znači da se igra prljavo.

Koliko se velikih imena vozača blatnjavih vožnji možete sjetiti? Niti jednoga. Jedno ime možda možete zamisliti, no zato je PlayStation oživio igru sa značajnim iako ne baš i poznatim Jeremyja McGrathom. Slično tome, Championship Motocross prima potpunu potporu Rickyja Carmichaela, kojemu je zapravo vožnja motora u blatu sredstvo kojim zarađuje za život.

Vožnja motora u blatu je zapravo baš kao što i zvuči. Na raspolaganju vam je motocikl (poskakuje, amortizeri su za smijati se) te blatnjave staze za vožnju u krugovima.

Championship Motocross nudi dvanaest tipova staza uključujući Motokros, Superkros i Enduro (neizdrživo).

Premda se većina utrka održava na otvorenom, također postoje jedna ili dvije utrke na stadionu. Sve je zapravo isto osim što se vozite u manjim krugovima. Dospjeti do blata nije teško; magla, ledena kiša, kiša, snijeg... svega ima.

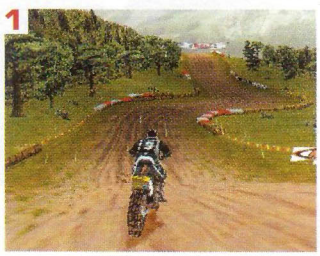
Kako Ricky vozi Kawasaki, taj se motor pojavljuje u igri. Možete izabrati od njih devet onaj koji vam najbolje odgovara, a zatim ih prepravite kako bi odgovarali uvjetima vožnje. Naravno, to zahtijeva nešto znanja kao na primjer koji amortizer odgovara određenoj utrci. Proizvođač igre Funcom predstavio je čak i nešto zvano Real Motocross Dynamics (RMD) zapravo sustav koji poznaje fiziku pravih motora te njihovu dinamiku i kontrolu. Na žalost, jedan probni krug ubrzo pokazuje da ih je vrlo teško kontrolirati (no, vjerojatno je tako i s pravim motorima).

Postoje tri tipa motora: 125CC, 250CC, i 50CC. Zadnjim je užasno teško manevrirati u zavojima.

Championship Motorcross uključuje i dva igrača, na dva ekrana, što je zapravo vrlo zabavno. Vozači mogu trikom nestati s ekrana na što on bljesne, a kada napravite stvarno dobar skok, uz bljesak ide i popratni tekst. Sam zvuk koji proizvode motori zapravo je užasan; nešto kao dosadni zujajući insekti.

Championship Motorcross je u neku ruku podijum velikih igara Play Stationa, no ipak, vrlo je zabavno.

S.B.



(1) Izvedi trik i zaradi bodove. (2) Naleti direktno na njega.

(1) A da prvo pokušaš vježbati na pokošenoj livadi? (2) Jeza dvojice vozača.

PSM MIŠLJENJE

BODOVI

- Možeš se služiti trikovima i nestati.
- Dvoje se može voziti "rame uz rame".
- Zapravo je zabavno!

BODOVI

- Vrlo je teško upravljati motorima.
- Grozni zvučni efekti.
- Malo je "neuredno".

UPOZORENJE unaprijed

Budimo pošteni, ovo se neće završiti kao potpuno ovladavanje vožnjom motorom. Nedostaje "zadnji glanc", a realistična kontrola motora je ipak malo prerealistična. Hej, ovo je ipak videoigra. No, kad smo to već rekli, zapravo daje ipak dobru zabavu. Kao što vožnja motorima u blatu i mora biti. Zabavna.

Službeni HR PlayStation Magazin

■ IZDAVAČ:	**Electronic Arts**	■ PODRIJETLO:	**USA**
■ PROIZVOĐAČ:	**Dreamworks**	■ STIL:	**borba dinosaura**
■ DATUM IZLASKA:	**studeni**	■ IGRAČI:	**jedan do četiri**

Jurassic Park: WARPATH

Snaga dinosaura predstavlja igru Tekken kao EA nastavak Jurskog parka: Igra platforme Jurskim parkom: nadjačajmo ih.

(1 - 4) Od Sminosaura do Gaganotasaura - provjerit ćete koliko su zapravo veliki i kako jako mogu propadati u Galeriji Dinosaura. Samo pritisnite start.

Zaboravite sve o zadnjoj licenci EA-ova Jurskog parka. Dopustite da PMS-ova ocjena 3 od mogućih 10 za Izgubljeni svijet uplovi u najdublje razine vaše podsvijesti. Pretvorite je u neuron i dopustite da ostane tamo. Sada se sasvim koncentrirajte na zadnju umotvorinu Jurskog parka - Warpath, naslov koji Spielbergove gmazove suprotstavlja jedne drugima zajedno s njihovim kandžama, dugačkim repovima, i nemilosrdnim ugrizima za vratove, kako to samo Tekken može zamisliti.

Dok Camcomov Dino Crisis izgleda kao da je napokon dosegnuo nekakav stil i duh užasa oba filma (dobro, možda ne baš i drugog filma), Warpath odbacuje "ajmo vidjeti na koliko sve načina dinosauri mogu izgubiti u borbama", i priča teče k jednostavnijim zadovoljstima od grčenja želudaca i grimasa lica. Više kao 65-milijuna godina stara verzija priče o dvojici suparnika koji se sretnu u Nami i malo potuku.

Atmosfera u igri ne samo da nudi radosne udarce po joypadu kao što je to uobičajeno u Arcade, Versus i Survival modovima, već i grupnu bitku, opcije uvježbavanja i još nekoliko dodataka. Za dino-hrvanje proizvođač Dreamworks je uključio i dvorane (gdje možete gledati igrice FMV ako ih otključate) i dodatno još Dinosaur Galerije gdje možete saznati tko je tko u prethistorijskoj brutalnosti (sa svim detaljima; dužina, težina, visina), saznati poziciju u obiteljskom stablu Jurskog parka i stvarno dobro pogledati i upoznati svakog od četrnaest dinića prije nego izaberete nekog za bitku.

Sama igra obećava mješavinu znanstveno-fantastičnog pseudorealizma obaju filmova, a glavna karakteristika je pobijediti, biti najbolji, namlatiti svoga suparnika sve dok se taj/ta/to sasvim ne sruši. Kako je i za očekivati svaki od dino-boraca ima svoje vlastite mogućnosti, snagu i slabosti. T-Rex na primjer nadomjestit će nedostatak svojih slabašnih, nerazvijenih ruku bjesomučnim ugrizima i opasnim nasrtajima repom, dok će nešto zvano Velociraptor (ili Mega Raptor) svoju malu veličinu nadomjestiti brzinom i neobranjivim napadajima kandži.

Kojega god dina odaberete, svaki je u stanju izvesti određene pokrete i okretaje, od jednostavnih udaraca i brzih okreta do Hip Cheks, Jumping Cycle Kiks i Heavy Spinning Tail Swings (udaraca u skoku u okretaju, udaraca teškim repom i sl.). Sve te akcije se naravno događaju na različitim mjestima, na scenama kao što su u Jurskom Parku i Izgubljenom Svijetu.

DinoFighter, Extinct Kombat, kako god to poželite nazvati, Jurassic Park: Warpath u svakom slučaju žanru "nadjačati" daje nešto primitivan štih. Ne zaboravite nabaviti sljedeći broj PSM-a da vidite što drugi misle o tome.

D.E.

PSM MIŠLJENJE

BODOVI

- Ovo nije još jedna japanska borbena igra s polumrtvim školarkama.
- Zanimljiv tijek "nadjačati" žanra.
- Dobar filmski i stilski ugođaj.

BODOVI

- Da li se možete poistovjetiti s likovima?
- Da li T-Rex stvarno može dignuti drugog dinosaura i baciti ga?
- Da li mi stvarno trebamo još jednu borbenu igru?

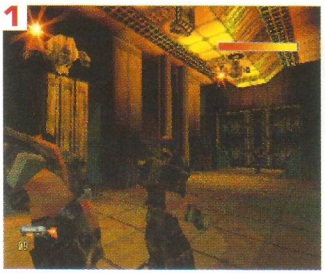
UPOZORENJE

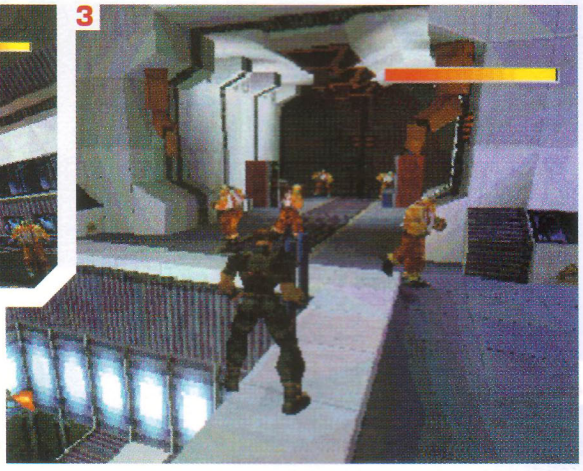
Opće poznato je da Dreamworkovo posljednje nastojanje da JP licencu prenese s filma na video nije bilo baš uspješno. Software kompanije imaju dugu i stalnu reputaciju stvaranja videoigara po filmovima (Batman, Superman, Aliens itd), pa će biti vrlo interesantno pratiti da li Warmpath ima dubinu koja će moći održati zanimanje za igru.

(1 - 2) Ovo je Tekken s kandžama, zubima i repom koji lamata bolje od Tae Kwan Doa, Capoeirae i Hit People Hard.

FIGHTING FORCE 2

Postanite tajni agent Hawk Manson u ovom pomalo neobičnom, ali jako uzbudljivom nastavku. Spremite se... IDEMO!





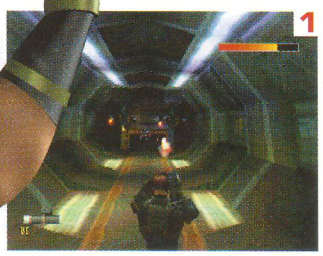
[1 - 2] Izgled razina ima puno više sličnosti s *Tom Raiderom* nego s *Fighting Forceom*. [3 - 4] Grafički je *FF2* puno bolji od sličnih igara.

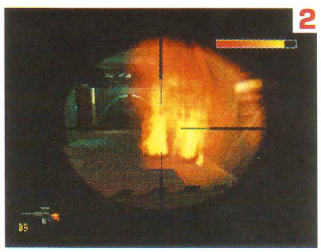
Izvorni Fighting Force je bio ponovna 3D izvedba klasičnog Double Dragona - puno borbe i još više oružja. Fighting Force 2 isključivo je igra za jednog igrača.

Vi ste u ulozi Hanka Mansona, lika iz prvog dijela igre, premda specijalac pod vašom kontrolom uopće ne liči na neobrijanog razbijača od prije dvije godine.

Imate na raspolaganju preko 20 vrsta oružja, uključujući bacače plamena, strojnice i vatrene sjekire. Prije spomenuto ipak ne znači da neće biti borbe prsa o prsa jer streljiva ima jako malo. Hawk može nositi samo određen broj stvari, a pravljenje prevelike buke može privući neželjenu pozornost. Ponekad će vam biti važnije ostati neprimijećen nego dodati još jednu recku na dršku pištolja.

Sukobljavate se s više od 50 neprijatelja od kojih su mnogi mutanti jer se radnja igre vrti oko genetskih eksperimenata. Svaki lik se

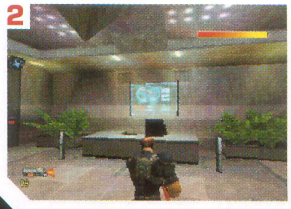


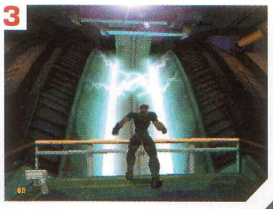


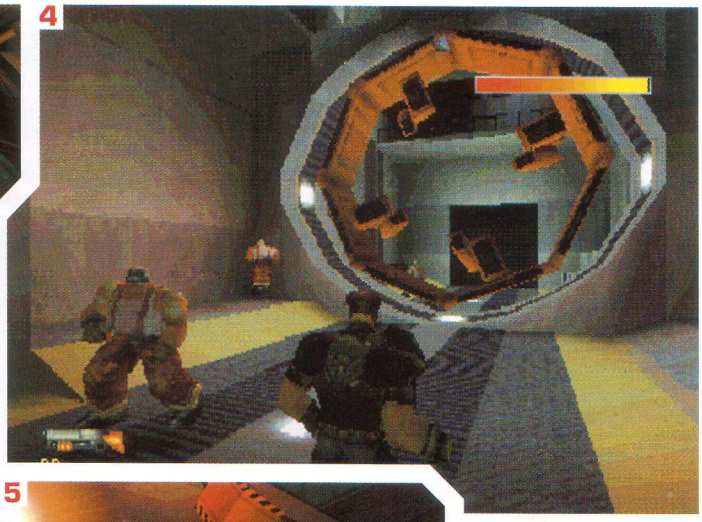
[1 - 2] Čemu naprezati oči kada imamo snajper ?

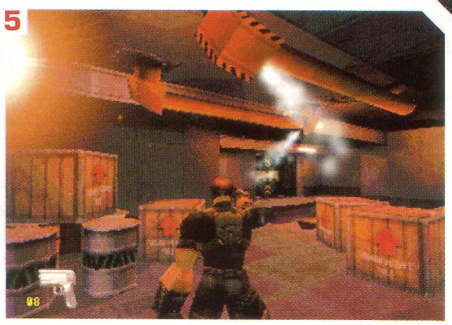
> SPECIJALAC POD VAŠOM KONTROLOM UOPĆE NE LIČI NA HAWKA MANSONA OD PRIJE DVIJE GODINE

■ IZDAVAČ:	**Eidos**	■ PODRIJETLO:	**Velika Britanija**
■ PROIZVOĐAČ:	**Core Design**	■ STIL:	**3D avantura**
■ DATUM IZLASKA:	**listopad**	■ BROJ IGRAČA:	**jedan**









[1] Mogli biste pomisliti da će Hawk kao tajni agent nositi nešto bijelo. [2 - 4] Osim što ih ima jako puno, lokacije u *Fighting Forceu 2* su i jako dobro napravljene. [5] Svjetlosni i dimni efekti vam koriste. Uživajte u njima sada - kasnije nećete imati vremena...

drukčije ponaša, što znači da će vas neki odmah napasti, a neki pobjeći da dovedu pomoć ili samo uključiti alarm. Neki od njih se drukčije ponašaju kada ih je više, pa morate i o tome voditi računa. Za uspjeh nije dovoljna hrpa streljiva pa idemo.

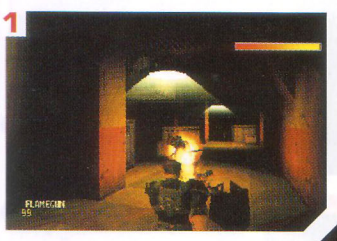
ZA USPJEH U FIGHTING FORCEU 2 NISU DOVOLJNI HRPA STRELJIVA I RAZBIJAČKI STAV

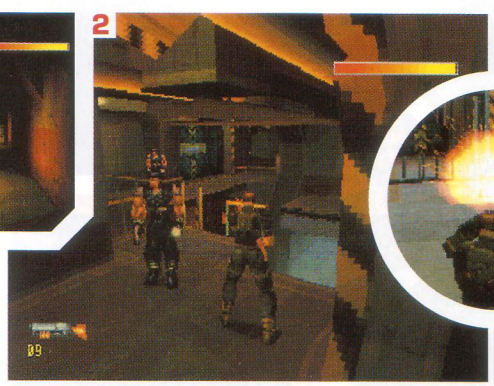
Svaka od 9 lokacija razbacanih svuda po svijetu ima 24 razine, a njihove karte su GOLEME. Sama radnja je u početku linearna, ali u kasnijim fazama igre morat ćete istraživati i povremeno izabrati jedan od dva puta kroz igru.

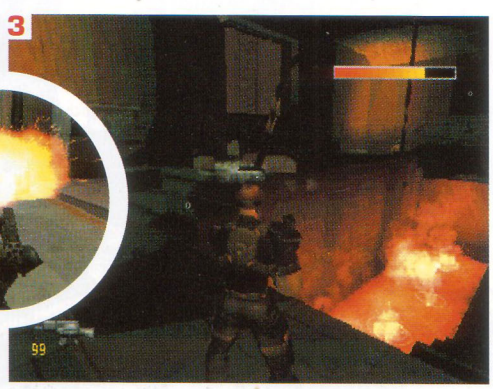
Vizualno, sve lokacije su različite, a svaka ima jako dobre svjetlosne efekte i mnoštvo objekata koje možete koristiti.

Kako igra napreduje, Fighting Force 2 postaje pomalo čudan. Naime, nema ničega što bi nas podsjetilo na njegov izvornik. Umjesto toga, programeri su očito bili nadahnuti igrama tipa Metal Gear Solid i Tomb Raider, što i nije tako loše. Drago nam je što ćemo uskoro otkriti puno više o ovoj igri.

J.C.







[1] Baš kada ste pomislili da ne može biti zanimljivije, pronađete bacač plamena. Yes ! [2] Izgleda da je, uza sve oružje koje ima, Hawk Manson zaboravio spakirati svjetiljku.

PSM MIŠLJENJE

BODOVI

- Značajno poboljšanje u odnosu na izvornik
- Puno velikih pucaljki
- Samo pogledajte ove slike

BODOVI

- Ljubitelji prvog dijela će pronaći malo toga poznatog
- Nema multiplayera

UPOZORENJE

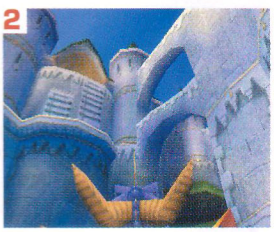
Ljubitelji Fighting Forcea koji traže nešto više bit će razočarani. Ostali mogu očekivati puno zahtjevniju igru, odličan glavni lik. Drugim riječima, igra će nas maknuti od Metal Gear Solida koji želimo završiti po stoti put.

Spyro 2
Gateway To Glimmer

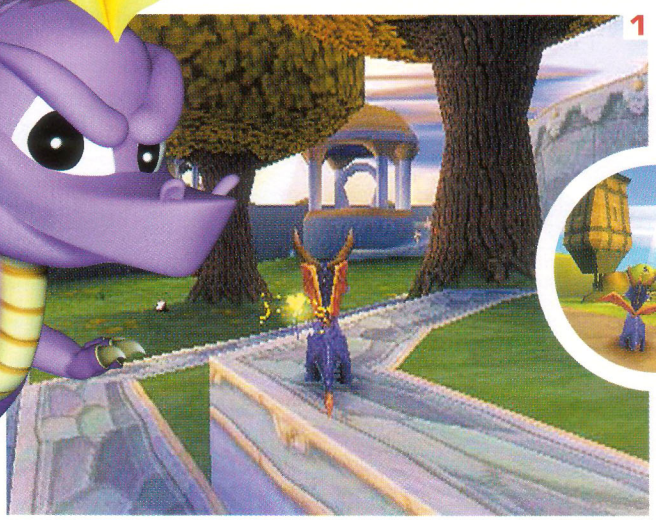
Glazba koja podsjeća na policijske serije i dobra disneyevska grafika. Mali ljubičasti zmaj ponovo leti...

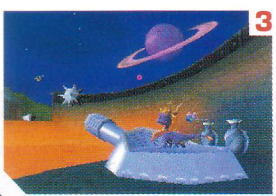
Još otkad je prvi čovjek pao s drveta, počeo je razmišljati o tome kako savladati letenje. Ovime je sigurno bio nadahnut i tvorac odlične igrice Spyro The Dragon. Bilo je onih koji su se rugali njegovoj simpatičnoj grafici i s pravom govorili da je prelagana. Ali, tko bi mogao reći da nije zabavno skočiti s vrha planine i onda lijepo prizemljiti s tim ljubičastim malim zmajčekom. Spyrove mane su uobičajene kod naslova od kojih se puno očekuje. Prva polovica igre nije bila dovoljno teška - sakupljanje dragog kamenja moglo je zadovoljiti samo najmlađe igrače. Srećom, Spyro 2: Gateway To Glimmer nije uzeo u obzir samo ove zamjerke već je unio i malo svježine novim idejama, zadacima koje treba obaviti i dodatnim sadržajima.

Za početak, Spyro više nije ograničen samo na letenje. U vodi se snalazi kao riba - vidjevši ga kako se veselo brčka, zauvijek smo zaboravili scene utapljanja iz prve igre. A na zidove, na koje se prije mogao samo nasloniti, može se popeti pod uvjetom da se uza zid nalaze ljestve. Međutim, ove dodatne vještine ne padaju s neba već ih Spyro može dobiti u zamjenu za drago kamenje. Tako i skupljanje tih vrijednih i lijepih kamenčića dobiva na važnosti. Oni su ekvivalent



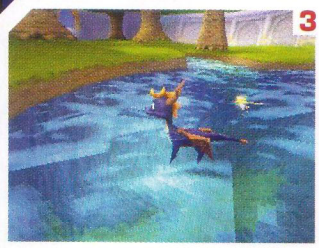
[1] Vatra vam je još uvijek prijatelj. [2] Upotrijebite Trokut da biste pronjuškali unaokolo.





[1] Svjetovi su još ljepši. [2] Spyro 2 ima u sebi puno manjih igara. [3] Oprez, artiljerija! [4] Mogu li dobiti pola deve? [5] To skače, kliže i lebdi...

■ IZDAVAČ:	**SCEE**	■ PODRIJETLO:	**SAD**
■ PROIZVOĐAČ:	**Insomniac Games**	■ STIL:	**platforma/avantura**
■ DATUM IZLASKA:	**studeni**	■ IGRAČI:	**jedan**



[1] Približite mu se i ovaj tip će vam ponuditi savjet. [2] Vreće s lovom otkrivaju nove horizonte. [3] Spyro napokon može plivati i roniti. [4] Zgodna trakica.

novcu u zemlji Glimmer, tako da je doista važno imati račun u banci pun svjetlucavog kamenja.

U prethodnoj igri glavna Spyrova zanimacija bila je temeljito istraživanje svake razine. U Spyru 2 stvari su malo zamršenije (i zanimljivije). Letenje je doživjelo napredak - postoji obično lebdenje, i napad iz zraka. Sada možete sletjeti na platforme koje su Spyru prije bile nedostupne. To postižete kombinacijom trostrukog skoka i dodatnim mahanjem krila. Ponekad ćete naletjeti na dodatke koji će vam pomoći da dulje izdržite u zraku ili skočite malo dalje.

A nasuprot svim ovim vještinama nalaze se složeniji zadaci. Naučite plivati pa ćete se naći na čelu malih kornjača koje treba kroz razne opasnosti dovesti na sigurno. Poboljšajte letenje i morat ćete svojim vatrenim dahom zapaliti niz svjetiljki. Bavite se takvim aktivnostima umjesto da oslobađate prijatelje, i začas ćete dobiti talismane i čarobne kugle kojima ćete otvoriti vrata prema novim svjetovima.

Čak i u ovoj fazi, Spyro 2 čini svoj prethodnik pomalo praznim i plitkim. Na svakoj razini ima raznih manjih dodatnih igara, što igri daje novu dimenziju. Moći ćete pljuvati kamenje na dosadne gušterice (nešto kao gađanje u luna parku), ili ćete možda napregnuti svoje sive stanice dok se bavite puzzleom od svjetlećeg kamenja.

Prvi Spyro bio je originalna i dotjerana igrica koja ipak nije ispunila baš sva očekivanja (zato je i dobila ocjenu 8/10 u PSM39). Spyro 2 se već sada čini puno boljom igrom od svog prethodnika i sigurno će povećati broj zaljubljenika u avanture maloga ljubičastog zmaja.

P.W.

PSM MIŠLJENJE

BODOVI

- Odlična, glatka grafika.
- Golemi svjetovi.
- Teže zagonetke, jači neprijatelji.
- Gomile manjih igara i dodataka.

BODOVI

- Ljepota igre će nekima ići na živce.

UPOZORENJE

Svidao nam se prvi Spyro, ali izgleda da ćemo zavoljeti Spyra 2. Programeri su uspjeli natrpati dvostruko više stvari u igru, a uspjeli su zadržati originalnost. Lunjanje unaokolo je još uvijek zabavno, ali sada treba rješavati zagonetke, izbjegavati podvodne prepreke i neprijatelje koje ni Felix ne bi bolje nacrtao. Jednom riječju? Sjajno.

[1] Sklanjaj to, ti malo čudovište. [2] Nadajmo se da ćete imati dosta kerozina za povratak.

PlayStation
konačno legalno u Hrvatskoj!
EURO-VAL

EURO-VAL
tel: 01/250-238
01/269-868
Legalna distribucija Sony PlayStation konzola i igara za videoteke i igraonice!

CJENIK PLAYSTATION SOFTWARE-A ZA DISTRIBUCIJU U VIDEO KLUBOVIMA I IGRAONICAMA!

PlayStation igre

Ana Kurnikova (sportska simulacija tenisa)	295,00
Ape Escape (3D arkada)	295,00
Atack of Sauce (pucačina)	295,00
Bugs Life (3D dječja platformska igrica)	270,00
Cool Boarders 3 (vožnja po snijegu na dasci)	270,00
Crash Bandicot 3 (najprodavanija platformska igrica)	245,00
Destrega	295,00
Formula 1 '98 (simulacija utrke formula jedan)	320,00
Global Domination (ratna strategija i pucačina)	295,00
Gransteam Saga (platformska igrica)	270,00
Kingsley's Adventure	295,00
Lemmings (3D platformska igra)	205,00
Libero	295,00
Medievil (3D platformska igra)	205,00
Mulan Story	320,00
NHL Face Off (hokej na ledu)	270,00
Omega Boost (svemirska pucačina)	295,00
Point Blank 2 (pucačina)	295,00
Psybadek (vožnja na skateboardu)	270,00
Rally Cross 2 (auto rally utrka)	270,00
Rapid Racer (simulacija utrke brzih čamaca)	360,00
Retro (svemirska pucačina)	295,00
Ridge Racer Type 4 (top hit simulacija auto utrka)	320,00
R Type Delta (svemirska 3D arkada)	295,00
Running Wild (dječja igrica o utrkama životinja)	245,00
Spyro yhe Dragon (3D dječja platformska igrica)	205,00
Speed Freak (karting utrka)	295,00
Syphon Filter (3D pucačina)	295,00
Wild Arms (3D avantura i tučnjava)	270,00
Wipeout (futuristička utrka)	320,00
X-files	320,00

Platinum igrice

Cool Boarders 2	180,00
Crash Bandicoot 2	180,00
Final Fantasy 7	180,00
Formula 97	180,00
Gran Turismo	180,00
G-Police	180,00
Mickey Wild Adven.	180,00
Pandemonium	180,00
Tekken 2	180,00
Tekken 3	180,00
Time Crisis	180,00
V-Relly	180,00

Pribor za PlayStation konzolu i konzole

1.PlayStation konzola	995,00
2.Dual Shock kontroler	250,00
3.G-Con 45 (pištolj)	290,00
4.Volan Per4mer	429,00
5.Memory Card	77,00
6.Multi Tape	245,00
7.Multi Tape + Speed Freaks	520,00
8.Torbica za PSX CD-e	105,00
9.Torbica za konzolu	150,00
10.Bag Bundle (2.+5.+8.)	327,00

Navedene cijene su veleprodajne i izražene su u kunama!

Kompletna podrška pri otvaranju novih videoteka i igraonica za PlayStation!

PREDIGRA

■ IZDAVAČ:	**Konami**	■ PODRIJETLO:	**Japan**
■ PROIZVOĐAČ:	**Konami**	■ STIL:	**akcija/avantura**
■ DATUM IZLASKA:	**listopad**	■ IGRAČI:	**jedan**

Ronin Blade

"Sto mu gromova, šefe! Pa ovdje nije proliveno ni pola vrča vina..." Kreni Kotara Hiba! Sreži ga s tom sabljom. Ah, već jesi...

Ronin je, po definiciji iz rječnika, "Samuraj bez gospodara, posebno onaj, čiji je feudalni gospodar ostao bez zemlje.". Na svu sreću, to savršeno odgovara scenariju Ronin Blade, uz dodatak nekoliko zagonetki koje treba riješiti, i tone ekstremnog i krvavog nasilja.

Priča se vrti oko dvoje razmahanih boraca, muškog i ženskog. Možete birati koji lik ćete izabrati, i, iako imaju pnešto drukčije priče, osnovna ideja se provlači kroz oboje. A krvi ima dovoljno da zasiti i najveće mesoždere među igračima.

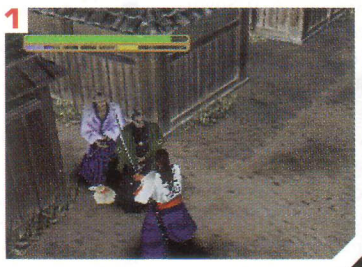
U uvodnoj sceni mladi samuraj po imenu Kotara Hiba vraća se na grob svojih roditelja. Uz put nalijeće na bučnu prepirku u kojoj sudjeluju djevojka Lin (drugi lik), vrlo vješta sa sječivima, i nekoliko japanskih "čuvara zakona". Naravno, on se upliće u raspru. Na ovome mjestu birate koju ćete ulogu igrati - Kotaru ili Lin. Ono što slijedi poslije, jest velika avantura, prepuna divljih sukoba, s rješavanjem zamršenih zagonetaka. Da biste napredovali, morate i komunicirati s ljudima na ulicama. Priča je golema i sveoubuhvatna, mnogo kompleksnija nego što ovaj pregled pokazuje. Susretat ćete svakojake likove na cijelom bogatstvu lokacija.

Ronin Blade je pomalo mješavina žanrova, s prerenderiranim pozadinama, elementima RPG-a i čistokrvne "sreži i zakolji" akcije. U početku, likovi djeluju pomalo nespretno jer morate paziti da su licem okrenuti u pravom smjeru kada se bore. Zasigurno ćete dobiti grdnih rana i posjekotina dok se do kraja ne upoznate s kontrolama.

Na nekim točkama susrećete prijateljski nastrojene likove, koji vam, za vrijeme mačevalačkog dvoboja, kažu gdje griješite, poduče vas blokiranju udaraca protivnika, a i pokažu vam koju skrivenu kombinaciju udaraca. Ovo je veliki plus u igri koja ove godine sigurno ne spada u lakše.

Ronin Blade zahtijeva strpljenje i pažljivo praćenje priče, da biste od njega izvukli ono najbolje. Riječ je o sveobuhvatnoj avanturi u kojoj borba igra glavnu ulogu - nadajmo se da će izdržati...

S.B.



(1) Suradnja s ljudima je od ključnog značenja za rješavanje zagonetki.
(2) Samuraj bez razloga.

(1 - 2) Nema šanse da ne shvatite kad ste nekoga ozlijedili.

PSM MIŠLJENJE

BODOVI

- Golema i sveobuhvatna RPG/avantura.
- Zamršena radnja.
- Izbor između dvaju likova.

BODOVI

- Prilično kompleksna i teška.
- Puno učitavanja.
- Volite li vidjeti krv?

UPOZORENJE

Prvi dojam o Ronin Bladeu govori da je to složena igra s čestim učitavanjima, i prilično ograničenim potezima u borbi. Međutim, ključ je strpljenje. Radi se o avanturi, a ne o tučnjavi s rezuckanjem protivnika na komadiće. Usprkos pokojem prigovoru, ovo je obećavajuća, ali i vrlo, vrlo krvava igra.

Službeni HR Play... magazin

SONY
PlayStation

NA LOPTU

U sjedištu Electronic Artsa u Vancouveru ekipa Fife 2000 naporno radi cijele godine na stvaranju nove inačice najdužeg serijala nogometnih igara na svijetu. Dan Mayers odletio je onamo i donio najnovije vijesti o njihovu napretku.

Mozak EA Sportsa smješten je u industrijskoj zoni odmah pokraj Vancouvera. Usamljeni zid od staklenih ploča i kamena uzdiže se prema nebu. On zapravo nije lice zgrade već samo zid s mnogo prozora. Je li to možda početak novog krila, upitat ćete se, novog krila koje će vjerojatno biti financirano prihodom od Fife 2000.

No, ostavimo takva razmišljanja po strani. Pitanje koje je na svačijim ustima, godinu za godinom, jest kako Fifa može biti unaprijeđena? Što EA uopće može učiniti da bi bila "igrivija"? Ove godine odgovor je iznenađujući: podosta toga.

"Kad razvijamo Fifu, moramo savladati jednu dvojbu, a to je 'realizam protiv igrivosti'", kaže producent Brent Disbrow.

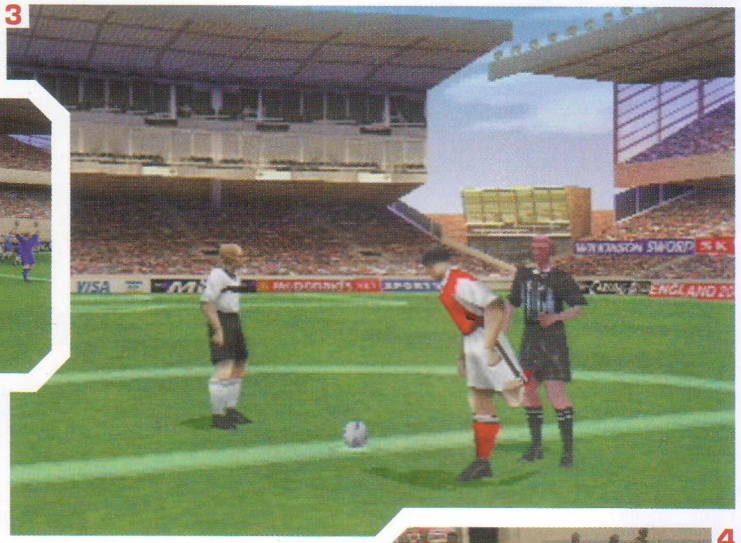
"Već je tradicija da je katkada pomalo teško savladati Fifu, pa se zbog toga trudimo da je olakšamo, ali bez da igra imalo izgubi na svojoj dubini."

Umjetna inteligencija jedan je od kamena temeljaca kompletne strukture Fife. Donekle je čak sve ostalo šminka. Pored mogućnosti kontroliranja vlastita igrača, ključ je u tome kako igrači računala i vaš igrač međusobno djeluju i utječu jedni na druge. Da bi to učinili, EA posjeduje unajmljen software poznat kao "test bed". On im omogućava da nezavisno, bez vanjskih utjecaja pokrenu igru - ogoljenu verziju s konturama likova, koji trče po vektorskom igralištu. Mijenjajući područje koje svaki igrač kontrolira, mogu procijeniti realizam igre.

"Dopušta nam mnoga mjerenja i analize", nastavlja Matt Brown, tehnički projektant Fife. "Na primjer, odakle se postižu golovi, ili koliko klizećih startova uspijeva ili ne. Također nam omogućava da uređujemo igru u stvarnom vremenu, način na koji momčad taktički igra, način na koji radi pokrivanje po terenu, čak i mijenjanje načina na koji igrači surađuju međusobno za vrijeme utakmice." Širina podataka koje "test bed" može dati upravo je nevjerojatna. "Zapravo, možemo reći što koji od igrača misli u kojem trenutku", objašnjava Brent. "Što kane učiniti, prema kamo misle krenuti, kome misle dodati loptu." Takvi im podaci omogućavaju da znatno podignu realizam igre. Kao što Matt kaže, "dobar primjer su kontakti igrača.

FIFA 2000

(1 - 2) Puno je rada uloženo da bi igrači izgledali što stvarnije.Napredak je vrlo vidljiv čak i u uvodu igre. (3) Potpuno animirano 3D gledateljstvo pomaže stvaranju osjećaja nogometne utakmice. (4) Pogledajte teren. Izvanredno održavana i pripremljena trava...



Igrači mogu utrčavati i izgurati protivnika s lopte, što ne samo proširuje broj poteza u igri već i taktičke mogućnosti.

Zbog tih podataka oni su matematički točni, tako da, ako dva igrača skoče na ispucanu loptu, jedan od njih će, ovisno o svojoj visini, težini i brzini, doći do lopte, dok će drugi sletjeti na svoju pozadinu."

No, kako to utječe na osjećaj u igri? Sve postaje vrlo jasno tijekom naše prve utakmice. Doista možete vidjeti da su igrači koordinirani, pogotovo u uigranim akcijama. Sad se oni realistično kreću po terenu, ovisno o tome kamo ste uputili loptu.

"Umjesto strelice koja kruži iznad igrača za vrijeme uigrane akcije", govori nam Matt, "imat ćete tri ikone koje predstavljaju tri tipke. Pritisnite tipku, i lopta ide ravno onome igraču koji je bio obilježen ikonom, tako da vaš protivnik ne mora odmah znati kome ćete je uputiti." Sve ovo omogućava brže reagiranje i mnogo više udubljivanja u igru, a taj aspekt još je pojačan animacijom."

"Korisniku stvarno želimo dati osjećaj da je igrač na terenu, da su svi svjesni jedni drugih", objašnjava Kerry Whalen, producent animacija. Pod time misli da vi doista upravljate svim guranjima, utrčavanjima i građenjima.

"Građenje vam dopušta da zadržavate loptu dok vaši suigrači iz bočne linije ne pristignu. Možete pokušati zagraditi obrambenog igrača prije centriranja, što stvara doista zanimljivu igru." I napadači i obrambeni igrači mogu utrčavati i izgurati protivnika s lopte, što ne samo proširuje broj poteza u igri već i taktičke mogućnosti.

SUPER PRECIZNI STRIJELCI

FIFA nije jedina simulacija nogometa koja se sprema izaći na tržište. Pogledajte ovaj trio, kako biste imali cjelovitu sliku nove sezone.

UEFA STRIKER

Ono što UEFI daje prednost pred ostatkom, jest znatno veći broj opcija managementa. Sa svojih 130 ekipa ne može se mjeriti s Fifom što se detaljnosti tiče, no ipak je vrlo, vrlo igriva.
Igra poput: Chelsea

ISS EVOLUTION

Praotac simulacija nogometa. Japanski majstori u Konamiju osigurali su vrhunsku igrivost, koja ISS - u omogućava da se izdigne za nokat iznad ostalih. Možda ne tako detaljna kao Fifa, ali izrazito zarazna.
Igra poput: Arsenala

THIS IS FOOTBALL

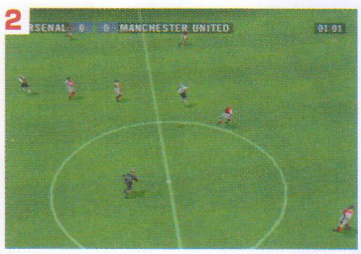
Golema Sonyjeva čizma zakoračila je i na nogometno tržište. Uzevši u obzir da je igra u izradi već dvije godine, te sjajan programerski tim, morate ih uzeti u obzir za sljedeću sezonu.
Igra poput: Liverpoola

Još jednom, zadatak odjela za "hvatanje pokreta" (*motion capture*) jest skupljanje dovoljne količine građe da bi animatori izgradili samu igru. "Jedna od velikih pogrešaka koja je prisutna kod mnogih drugih igara, jest da oni imaju sve te super "motion capture" podatke, razrežu ih u komadiće i sve to onda natrpaju u igru", kaže Craig Koehn, specijalist za animacije u Fifi. "To ne funkcionira zato što stvarni život i igra nisu nužno istovjetni u smislu doživljaja. Kad pritisnete tipku, želite da se akcija dogodi odmah. Ne želite vidjeti tri ili četiri odvojene sličice koje se izmjenjuju samo da biste šutnuli loptu. Umjesto korištenja klasične crtaće ploče, ovaj put odlučili su koristiti polaroid - fotografije Action Man lutaka, namještene u razne nogometne poze. To je svakako ekipi dalo bolju sliku o tome kakve položaje tijela moraju tražiti od kaskadera i stvarnih igrača, poput Sola Campbella na snimanju u studiju. Poslije toga sve se te sekvence mogu uklopiti u jednu tekuću akciju. S Fifinim poznatim proslavljanjem golova, stvari su bile nešto jednostavnije. "Nemamo otežavajućih okolnosti što se umjetne inteligencije tiče. Jednostavno smo činili stvari koje će dobro izgledati, poput čovjeka

koji trči prema kameri vičući od radosti." PSM nije mogao izdržati, a da se ne nasmije za vrijeme prikazivanja te animacije, no nismo sigurni jesu li te scene namjerno humoristične ili ne. Sudeći po nervoznim licima programera, vjerojatno ne...

"U Fifi sada možete vidjeti izraze lica, kojima mi manipuliramo na mnoštvo različitih načina - oči, nos, lice, sve se mijenja", nastavlja Craig. "Imamo preko 16 raznih kompleta animacija lica koje su prilagođene igračima. Zaista ćete vidjeti nezadovoljstvo na njihovu licu nakon promašaja."

Pomoć u izradi animacija pružila je ekipa umjetnika koja je provela mnogo vremena pokušavajući vjerno prikazati sve detalje nogometa po svijetu. "U starijim izdanjima Fife postoji dosta sličnosti među igračima. Doista smo se trudili da svakome od njih damo dozu individualnosti." Očito je najlakši način



(1) Vratar ove godine više reagira, kreće se i postavlja u odnosu na igru, nego ranije. (2) No, sudac još uvijek može donositi "sumnjive" odluke.

postizanja vizualne raznolikosti igrača bio, začudo, poigravanje s njihovim frizurama. Primijetit ćete da je u prošlim verzijama igre kosa bila složena oko istog oblika glave, no ovaj put su dodali izbor od nekoliko raznih oblika lubanje, što im je omogućilo da postignu "kaciğu", kakvu nosi David Ginola, a i Beckhamovu raščupanost. Osim toga, poradili su i na ostalim posebnostima igrača.

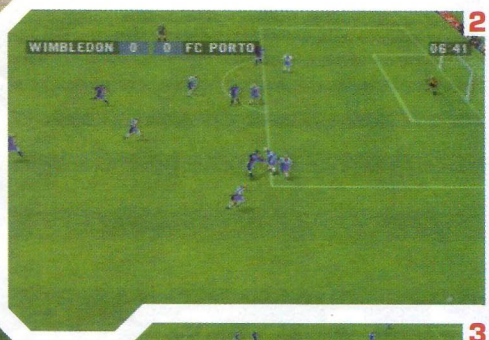
"Oblikovali smo kosti lica i brade, puno radili s nosom i obrvama, što sve znači povećavanje broja poligona na licu, kosi i nogama", kaže Brian Keane, vodeći umjetnik Fife. No, isto tako je bitan i pravi način njihove primjene.

"Prenijeli smo te promjene na nogometaša u samoj igri na takav način da ćete ih doista primijetiti za vrijeme igranja", objašnjava Nick Wlodyka, još jedan od umjetnika koji su radili na igri. "Jak utjecaj na nas imao je serijal igara Tekken, gdje osvjetljenje igra odlučujuću ulogu u tome kako će lik izgledati."

Igrači u Fifi 2000 izgledaju sjajno, značajno bolje nego prethodnih godina, no tu nije kraj poboljšanju pojedinosti. Stadioni su također radikalno prerađeni. "Dodali smo animacije 3D gledateljstvu kako bismo stvarno oživili stadione, a razina intenziteta će ovisiti o tome kako se utakmica razvija", kaže Nick. Dakle, ako je utakmica spora, s tribina će se čuti samo mrmljanje i pokoji zvižduk, no nakon postizanja gola, gledalište će jednostavno eksplodirati. "Animacije će biti u različitim okvirima, igrači će na jednom dijelu terena pljeskati, a na drugom skakati od radosti. To sve čini pravi osjećaj stadiona."

Još jedan od aspekata bitnih za atmosferu stadiona, jest buka gledališta, ta hrpa glasova koja može podići krov svojim pjevanjem. Teško da se radi o muškom zboru, no svaka simulacija nogometa mora se time ozbiljno pozabaviti.

"Riješili smo se svih starih zvučnih efekata u ovogodišnjoj inačici igre, i na svim gledalištima krenuli ispočetka", ističe voditelj zvuka Chris Taylor. "Imamo nove navijačke himne i povike. Imamo stvarne pjesme sa stvarnih stadiona.



(1) Raspravljanje sa sucem uvijek loše završi. (2 - 4) Iako upravljate samo jednim igračem, ključ je u tome da i ostali izgledaju kao da doista razmišljaju o utakmici. Pogledajte kako se samo raspoređuju po terenu.

Odgovarajuće pjesme su također vezane uz odgovarajuće klubove." Pitam se čiju su himnu stavili uz Croatiu Zagreb?

"Pokušavamo vjerno prikazati obje strane, pa ako navijači jednog kluba pjevaju svoje pjesme, navijači protivnika neće im ostati dužni. Čak imamo i prave reakcije gledateljstva, pa ako igrač bude isključen, s jedne strane čut ćete uzvike i zvižduke, a s druge pljesak odobravanja."

Možda ste pretpostavili da zvuk nije od primarnog značenja u simulaciji nogometa, no on zapravo puno pridonosi atmosferi igre. Ne govorimo samo o činjenici da je Robbie Williams napisao pjesmu za igru, i da su uključeni i Apollo 440 i Gay Dad.

"Pokušavamo dati zvučnu sliku stvarima koje možda nećete vidjeti u igri", kaže Neil Biggin, vodeći scenarist zvuka. Jedan od glavnih ciljeva fonda semplova od 35.000 riječi bio je da govor više reagira na zbivanja u igri. "Željeli dmo da u igri bude više govora koji predviđa razvoj situacije", nastavlja Neil. "U igri možete čuti, >Steve McManaman vodi loptu, može li odavde centrirati?<, a to dodaje dosta uzbuđenju." Još jedna posljedica toga jest i pomoć ljudima koji ne znaju previše o nogometu, da nauče više o tom sportu. Zapravo, to su instrukcije unutar same igre.

> Detaljnost igre doista nije u pitanju - preko 450 ekipa je i više nego dovoljno za većinu nas igrača.

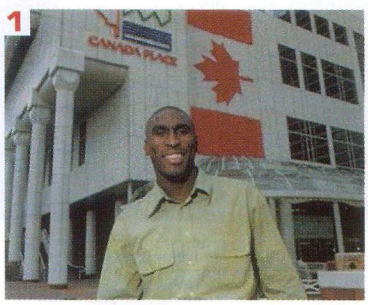
"Mi analiziramo igru i izvedbu svakog igrača ponaosob", objašnjava Michael Gordon, specijalist za umjetnu inteligenciju zvuka. "Možete doživjeti situaciju da je igrač pucao 50 puta, no posljednji udarac mu je loš, a mi to onda možemo komentirati." Obično će to biti "bockava" izjava sukomentatora, ove godine to su Mark Lawrenson i Gary Lineker, uz neizbježnog Johna Motsona.

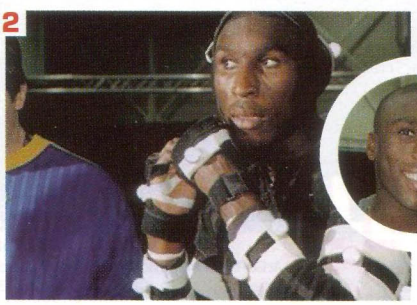
"Puno smo radili da bismo složili sjajan scenarij", kaže Neil. "Ako mene pitate, nitko od konkurencije nije mu ni blizu."

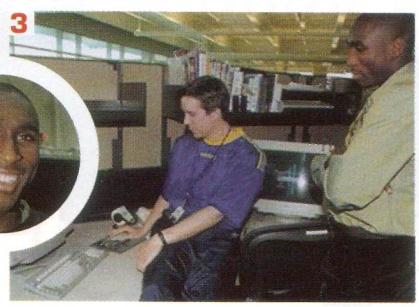
Detaljnost igre doista nije u pitanju - preko 450 ekipa je i više nego dovoljno za većinu nas igrača. U zasluge svim ljudima s kojima smo razgovarali u Electronic Artsu ubrajamo i činjenicu da nisu zaljubljeni samo u Fifu već i u nogomet kao sport. Što se nas tiče, to je vrlo dobro, jer znači, a naše isprobavanje je to i dokazalo, da se pokušavaju što više približiti stvarnom osjećaju igranja nogometa.

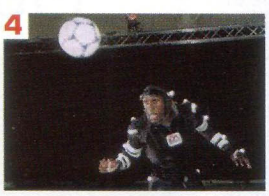
U Hrvatskoj izlazi FIFA 2000 početkom studenog, kada i u cijelom svijetu, ali sa hrvatskim priručnicima i slikom Silvia Marića na omotu (vidi intervju u časopisu).

Nigdje moto EA sportsa nije više odgovarao, nego kad je u pitanju FIFA 2000: If it's in the game, it's in the game (Ako je u igri, onda je u igri - a ovdje stvarno jest.)









(1 - 3) Sol Campbell vjerojatno se osjećao vrlo glupo pokriven s loptama, za razliku od pokrivanja lopte. (4) Glavu gore!!

ALGORITAM

Ljubitelji motora navalite! Jedinstveni doživljaj konačno i za vas.

Idealna igra za dva igrača! Tko se mača laća...

Isprobajte snagu njegovih mišića na Disney način.

najbolje igre!

Sve korištene trgovačke oznake i zaštićeni znakovi su vlasništvo njihovih vlasnika i korištene su samo za označavanje njihovih proizvoda. Sva prava zaštićena.

MALOPRODAJA:
ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1, tel: 01/48 18 672, 48 18 674
ALGORITAM Multimedia centar
Importanne - novi dio, donja etaža, tel: 01/457 31 28
ALGORITAM Dubrovnik
Knjižara dr. Frane Čale, Placa 8 - Stradun, tel: 020/42 64 31
ALGORITAM Split
Poljana Grgura Ninskog 7, tel: 021/34 48 35

ALGORITAM

PSM OCJENE

10	*PSM* je spreman ocijeniti igre sa zlatnim "10" ukoliko je ista savršena.
9	Odličan komadić softwarea - toplo ga preporučujemo.
8	Vrlo, vrlo dobar. Svakako ga uvrstite u svoju kolekciju.
7	Dobar naslov sa manjim manama, ali vrijedan iskušavanja.
6	U stilu "Zašto su pravili ovo?" Igriva ali sa problematičnim dijelovima.
5	Carska sredina. Neoriginalno ili neritamo santno, ali još uvijek vrijedno kupnje - samo...
4	Ispod prosjeka. Vjerojatno postoje neki ozbiljni problemi sa igrom ili njenom trajnošću.
3	Izgleda prilično loše. Možda vrijedna pozudbe od nekoliko dana.
2	Očigledno smeće. Tehnički očajno, siromašne strukture i kratkog života.
1	Proizvod bez ikakve vrijednosti. Ispod praga ljudske snošljivosti.
0	Nuklearni otpad u obliku CD-a. Opasno po život.
★	Specijalno dobre igre koje se moraju naći u vašoj kolekciji nagrađene su StarPlayer logom.

I, koja je ocjena? Jeste li se ikada upitali zašto računalne industrije svoje igre ocjenjuje u postocima? Mislim da se nitko ne može poistovjetiti i shvatiti ozbiljno ocjenu 100% u tako širokom rasponu. Bez obzira koliko igra bila dobra nismo sigurni da je ijedna dobila tu ocjenu. Sa ponosom smo Final Fantasy VII i Tekken 3 ocijenili sa 10/10 jer oni to zaslužuju.

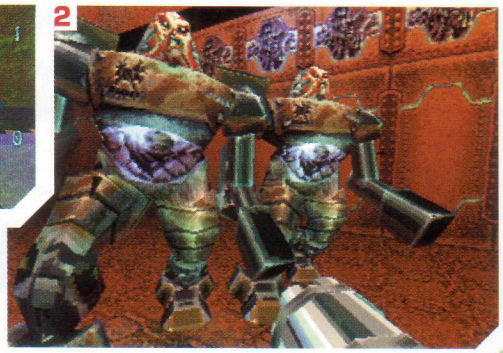
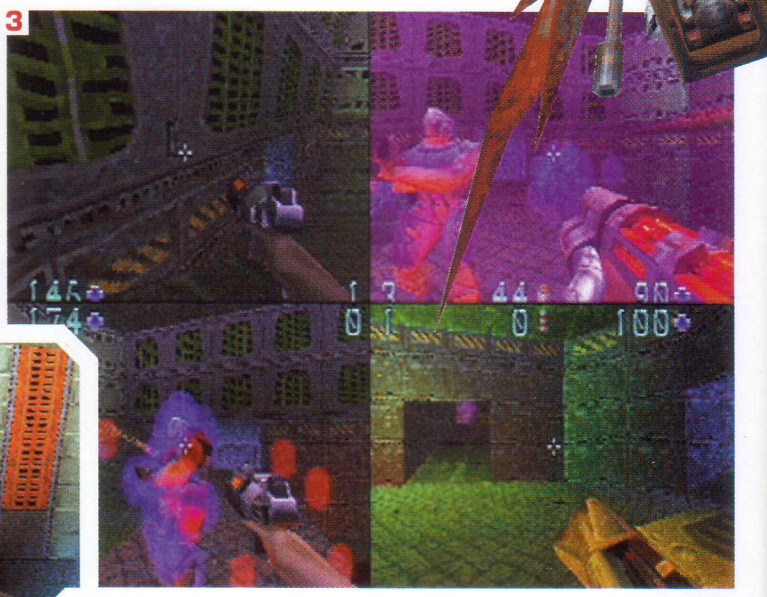
Postoci daju osjećaj objektivne nauke, pa možete steći dojam da je neki magazin ocijenio Dino sa ocjenom 83% za zvuk na temelju niza od tristotinjak pitanja iza koje je uslijedila neka kompleksna matematička formula. Mi označavamo igre ocjenama od 1 do 10. Nije matematički precizan sistem, no to mu nije ni namjera. S druge strane, omogućava nam da igre savršeno ocjenjujemo bez previše glavobolje.

Naš ocjenjivački sistem jednostavan je i precizan pa, ukoliko ste sa nama od samog početka, znajte da možete imati povjerenja u naš sistem ocjenjivanja igara.

PlayTest

TESTIRANO

Quake II	54	★
Final Fantasy VIII	58	★
Dino Crisis	62	
Tarzan	65	
MGS Special Missions	66	
Shadowman	68	
Destrega	70	
LMA Manager	72	★
Sled Storm	74	
Puchi Carat	75	
Fisherman's Bait	76	
Gungage	77	
Kingsley's Adventure	78	

(1) Ljudi u pucačinama, generalno gledano, rijetko dobiju po nosu, ali AI neprijatelji nisu baš bezazleni. (5 - 8) Kako vam oružje postaje ubojitije i brojnije, tako su i protivnici opakiji. (9) Drugi igrač kreće u samoubilački napad.

Quake II

Društveni igrači, pažnja! NIKAD dosad nije postojala PlayStation igra za više igrača koja bi ugrozila njihova prijateljstva...

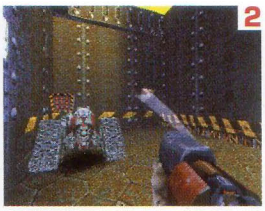
Opisana kao najbolja igra ikada napravljena za PC, Quake II još je uvijek jedna od najigranijih mrežnih igara na Internetu. Konačno je možete iskušati u svom domu na PlayStationu - bez love za impulse i problema s instalacijom, naravno! Avantura za jednog igrača stavlja vas u ulogu svemirskog marinca, poslanog na drugi planet kako bi ratovao protiv Stogga - najsmrtonosnije ljudske prijetnje još od vremena Minga Nemilosrdnog. Nakon prisilnog spuštanja vi ste usamljeni borac na tuđinskom planetu, koji se mora probiti kroz njihove baze. Naoružani ste samo osobnim naoružanjem i, ako ste sretni, Dual Shock kontrolerom. U prošlosti, pucačine u prvom licu bile su teško igrive na PlayStationu u odnosu na PC zbog teške simulacije intuitivnosti igranja mišem ili palicom u odnosu na kontroler. Srećom, to se nije dogodilo i s Quakeom II. Ne samo da možete birati opciju igranja padom i mišem zajedno (što začuđujuće dobro funkcionira) već postoji dovoljno analognih opcija koje jamče da

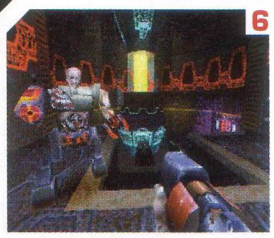
> NAKON PRISILNOG SPUŠTANJA VI STE USAMLJENI BORAC NA TUĐINSKOM PLANETM, KOJI SE MORA PROBITI KROZ NJIHOVE BAZE.

(1) Bacač raketa na desetak koraka...
(2) Ili ako više voliš hiperblaster.

UP TO 4 PLAYERS | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE | MEMORY CARD COMPATIBLE | MULTI-TAP COMPATIBLE | MOUSE COMPATIBLE

■ IZDAVAČ:	**Activision**	■ PROIZVOĐAČ:	**Hammerhead**
■ DATUM IZLASKA:	**listopad**	■ DOBNO OGRANIČENJE:	**15 godina**
■ CIJENA:	**oko 440 kuna**	■ STIL:	**pucačina u prvom licu**



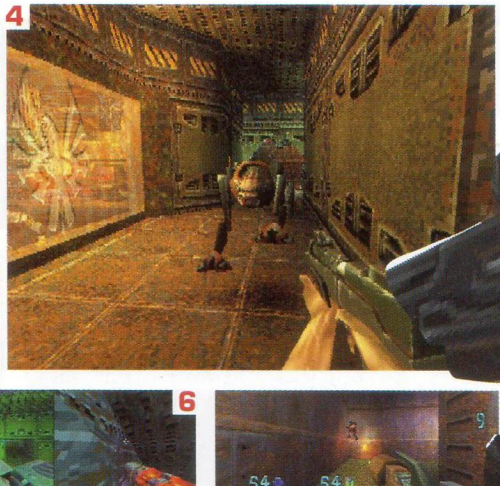


(1 - 2) Zadržati Dual Shock u rukama ponekad je doista teško. (3) (Ovdje ubacite neku vrckavu dosjetku po predigri.) (4 - 6) Kunemo se, 100% PlayStation kadrovi!

ćete pronaći neku koja vas zadovoljava. Za sada je najbolji potpuno analogni mod, gdje lijevim tipkama kontrolirate kretanje, a desnim pogled i pucanje. Bez obzira za koju se verziju kontrola odlučili, trebat će vam vremena

KADA SAKUPITE VEĆI BROJ ORUŽJA, SHVATIT ĆETE DA NAJVEĆE NIJE UVIJEK I NAJUČINKOVITIJE.

da ih savladate i usvojite, pogotovo sustav nišanjenja koji je dosta zahtjevan. To je nešto što ne postoji čak ni u seriji Doom igara. Desne se tipke koriste za kretanje kroz ponuđena oružja, skakanje i naravno pucanje - kojeg, usput budi rečeno, ima na pretek. Ako nemate analogni kontroler, PSM vam preporučuje da ga nabavite pod hitno. Ne samo da je Quake II teže igrati s običnim padom, već ćete propustiti Dual Shock efekt koji je ovdje odlično iskorišten. **Svako oružje trese pad na drugačiji način, a koraci težih neprijatelja osjete se puno prije nego što ih možete vidjeti.** Boriti se protiv Strogga samo s blasterom ravno je samoubojstvu. Srećom, uokolo leži čitav arsenal raznog oružja i streljiva pa ćete uskoro biti dobro naoružani. Kada sakupite veći broj oružja, shvatit ćete, na žalost na najgori način, da najveće nije uvijek i najučinkovitije. Streljivo za teža oružja je nešto rjeđe. Korištenje granata i raketa u manjim prostorima ranjava i vas koliko i vaše protivnike. Pomislit ćete, pa to je logično, ali logika će vam brzo ispariti kada vas stane progoniti Strogg veličine tenka - ili netko od vaših "prijatelja" iz umreženog igranja. Kako se probijate kroz igru, neće se povećavati samo vaš arsenal već će i vaši neprijatelji biti sve opakiji, a imat će i ubojitije igračke baš poput vas samih. Sustav ▶



(1 - 2) Prekrasno, zar ne? (3 - 4) Dobro bi nam došlo teže oružje. (5 - 6) Večeri će vam doslovce proletjeti. (7) Znači, gospodična, niste za cugu?

Službeni HR PlayStation Magazin

HARDVERSKE POTREBE

Ne brinite, nije vam potrebna 3D ubrzivačka kartica ili 16MB RAM-a, tek nešto znanja o najupečatljivijem arsenalu u povijesti PS.

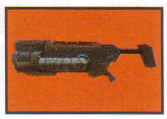
SHOTGUN
+ BODOVI
Dobro oštećuje izbliza.
- BODOVI
Nije neki na većim udaljenostima.

SUPER SHOTGUN
+ BODOVI
Devastira na blizinu.
- BODOVI
Nepodnošljivo se sporo puni.

MACHINE GUN
+ BODOVI
Smrtonosna rafalna paljba.
- BODOVI
Nije baš uvijek precizan.

GRENADES
+ BODOVI
Uništavaju - i to poprilično...
- BODOVI
Ograničen domet bacanja.

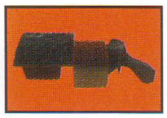
CHAINGUN
+ BODOVI
Komada neprijatelje u rezance.
- BODOVI
Pazite na zalihe streljiva!



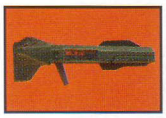
RAILGUN
+ BODOVI
Jedan precizan pogodak ubija.
- BODOVI
Trag metka odaje vaš položaj.

BFG 9000
+ BODOVI
Goleme eksplozije.
- BODOVI
Treba mu vječnost za ispaljivanje.

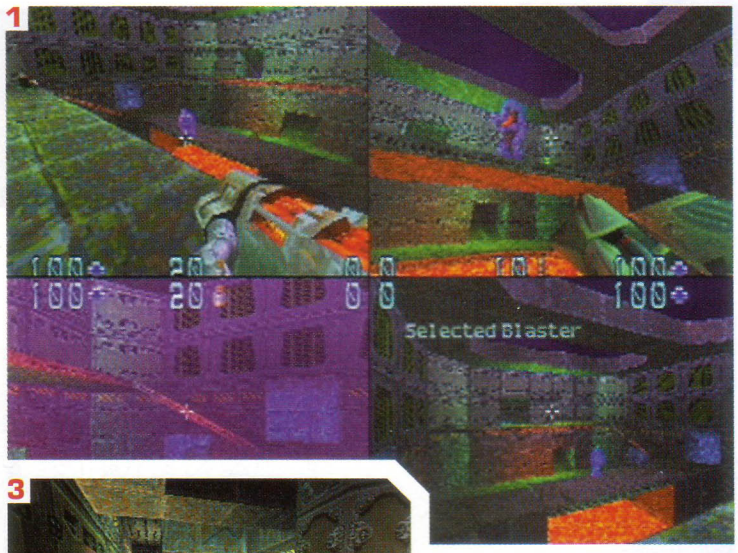
HYPERBLASTER
+ BODOVI
Mogućnost rafalnog pucanja.
- BODOVI
Puca sa zadrškom između hitaca.

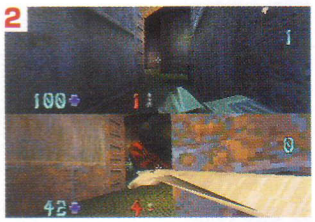


GRENADE LAUNCHER
+ BODOVI
Daje vašim granatama mogućnost većeg dometa.
- BODOVI
Loš vam ih hitac može vratiti.



ROCKET LAUNCHER
+ BODOVI
Precizan, smrtonosan i zabavan za korištenje.
- BODOVI
Spor i lagan za izbjegavanje.





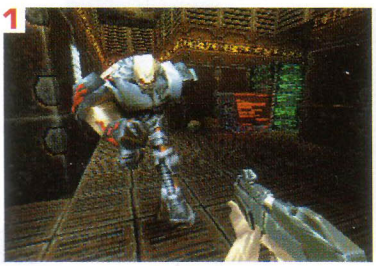
(1 - 2) Sa ili bez Multi Tapa, Quake II će uzburkati vaše mišljenje o igrama. (3) Dvije cijevi-za svakoga po jedna.

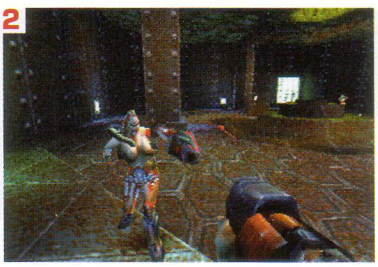
► prelaženja na juriš vjerojatno će biti učinkovit na prvih nekoliko razina. Za napredovanje morat ćete se koristiti raznim taktikama poput pucanja iza ugla ili bacanja granata sa zida kako biste izbjegli detonaciju. Čak i ako ste prije igrali PC verziju, sada ćete naletjeti na nekoliko iznenađenja jer su proizvođači ubacili nekoliko novih neprijatelja - gadni su,

KAKO SE PROBIJATE KROZ IGRU, NEĆE SE POVEĆAVATI SAMO VAŠ ARSENAL VEĆ ĆE I VAŠI NEPRIJATELJI BITI SVE OPAKIJI

vjerujte nam na riječ! Sve u svemu, igra je temeljena na razinama i prilično linearna u smislu misija koje morate izvršiti. Malo je mogućnosti za istraživanje koje je vrlo bitno jer lako možete preskočiti područja koja kriju dodatna oružja i energiju. E da, ako primijetite neko kretanje ili treperenje poligona, pucajte - Quake II ne podrhtava! To su lagane naznake koji se zidovi daju srušiti kako bi se otkrila tajna područja. Same razine su divovskih razmjera baš kao i u PC verziji. Jedina im je očita razlika nekoliko dodatnih koridora koji vam onemogućavaju uzimanje dodatnih predmeta kada prođete kroz njih. PS je odradio odličan posao i dobro se nosi s velikim područjima na koja je igra smještena. Neprijatelji su na nekim mjestima toliko sitni da podsjećaju tek na roj piksela. Efekt koji ste ranije mogli doživjeti u maglovitim, 3D igrama manje savjesnih proizvođača.

Čak i u mrežnom igranju





(1) Imate li osjećaj da domaćini nisu sretni s vašom pojavom? (2) Da. (3) I to poprilično!

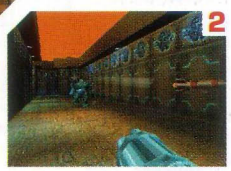
Quake II

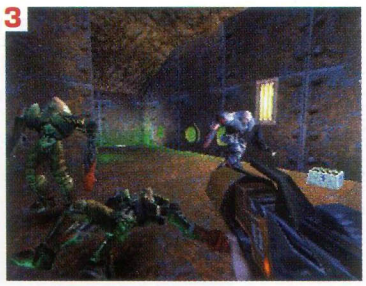
Hammerhead je uspio izbjeći upotrebu efekta magle, uspijevajući u nastojanju da sva četiri igrača uživaju u kvaliteti slike daleko većoj od prihvatljivih standarda. Postoje ni manje ni više nego 12 specijalno dizajniranih Deathmatch karti. One su naočigled manje ugodne oku za razliku od onih u misijama za jednog igrača. Svaka od njih nudi drugačiju arenu i, u skladu s time, nešto drugačiji stil borbe. Uobičajena Deathmatch pravila su da vi i vaši prijatelji jurite uokolo ubijajući se, ali u određenom vremenskom razdoblju. Igrač s najviše ubojstava (osvojenog terena) proglašava se pobjednikom - puca se u zrak, pivo teče u potocima, kontroleri lete kroz sobu i onda se neko od pametnjakovića sjeti načina da se vaša nadmoć i slava umanje. "Je li još netko za turu Deathmatcha?" Iako mislimo da ne postoji način da se umorite od šore sa svojim kompama, ponuđena su ipak još dva druga moda umreženog igranja. Versus mod je u osnovi ista stvar, ali s određenim brojem života, a ne vremenom koje određuje trajanje razina. Grupnjak ili Team Play, gle čuda, podrazumijeva vas četvero u borbi protiv ostalih ili, ako baš volite, trojica na jednog. Ovdje je vrlo važan način vašeg igranja ako uopće želite postići bilo kakav rezultat. Na primjer, ne možete pucati u baš sve što se kreće. Multi Player mod je bit igre Quake II na PC-ju. Hammerhead je i ovdje za vlasnike PlayStationa učinio odličan posao. Jednostavno, ne postoji baš ništa što su mogli učiniti da Quake II bude bolji nego što jest. Grafički, sve bi se ostale pucačke igre mogle posramiti pred kakvoćom tekstura bez vidljivih podrhtavanja dok zvuk besprijekorno prati vizualnu perfekciju. Quake II je, dakle, jedna od najboljih igara ikada napravljenih i nezaobilazni je dio bilo čije PlayStation kolekcije. Zgrabite je prije no što ona zgrabi vas...

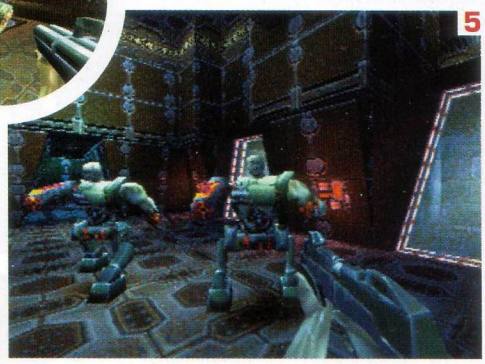
UOBIČAJENA DEATHMATCH PRAVILA SU DA VI I VAŠI PRIJATELJI JURITE UOKOLO UBIJAJUĆI SE, ALI U ODREĐENOM VREMENSKOM RAZDOBLJU.

J.C.

(1) Što bih dao za jedan... (2) Chaingun!







(1) Nikada se prije automat nije činio tako beskorisnim. (2) Sjedni, kotrljaj se, drži kost - učini bilo što samo me, molim te, ne napadaj. (3) Hiperblaster dolazi do izražaja u gužvastim situacijama. (4 - 5) Čini se da je vrijeme da naš heroj promijeni gaće.

Alternativa...

Quake II	10/10
Final Doom	9/10
Doom	9/10
Duke Nukem	8/10

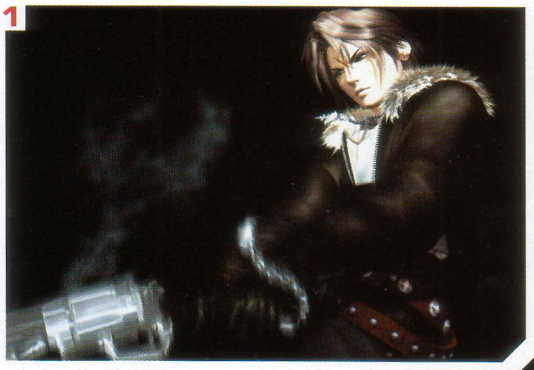
OCJENA

Službeni HR PlayStation Magazin 1

■ GRAFIKA:	**Poput Bondove djevojke - lijepa koliko i smrtonosna**	**9**
■ IGRIVOST:	**Hvala bogu da je pravo oružje ilegalno**	**10**
■ TRAJANJE:	**S prijateljima i Multi Tapom - nema kraja**	**10**

Ova igra nije nikada planirana za PlayStation, ali kako ju je Hammerhead uspio tako dobro prebaciti pravi je misterij. Kleknite pred novim bogom PlayStationa...

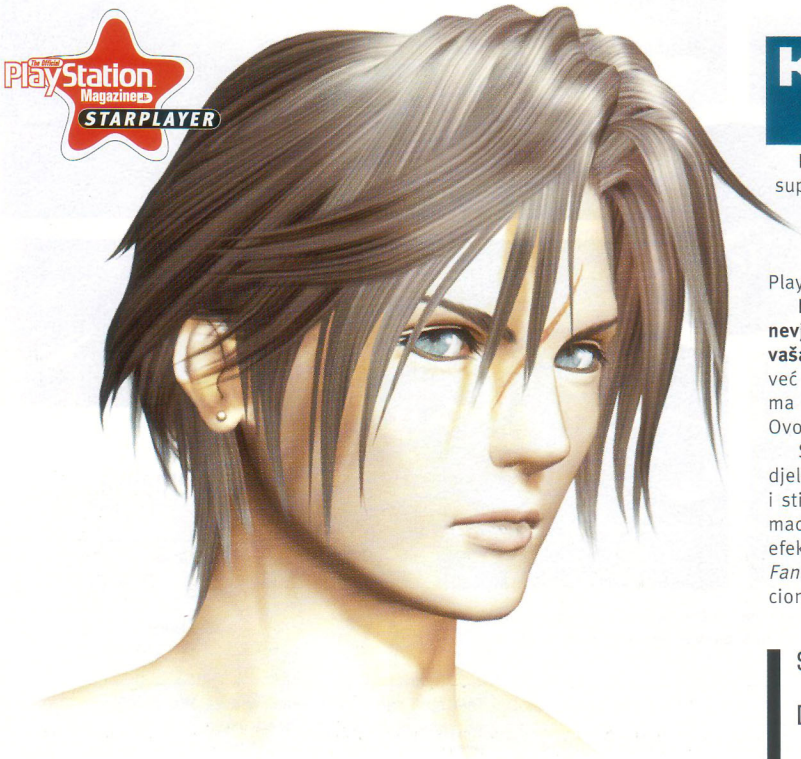
10 OD 10



Tri glavna lika u FF VIII - Squall [1], Rinoa [2], i Seifer [3] - u punom sjaju. Mmmm, lijepo.

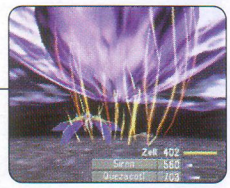
Final Fantasy VIII

Dvije godine nakon nevjerojatnog Final Fantasy VII, **Square se vraća naslovu koji je uzdrmao svijet PlayStation igara.**



Kako je to Squareu pošlo za rukom, ne znamo, ali uz *Final Fantasy VIII*, *FFVII* izgleda kao eksperiment. U osmom nastavku ulazite u čudan i lijep novi svijet kao Squall Lionheart, mladi kadet na vojnoj akademiji. Priča počinje u trenutku kada se Squall i njegov suparnik Seifer pokušavaju kvalificirati za elitnu SeeD jedinicu. SeeD je plaćenička jedinica koja je akademijin glavni izvor prihoda. Ali, ovo je samo početak avanture koja će vas držati uz Playstation tjednima - ako ne i mjesecima.

Prvo što ćete primijetiti jest grafika. Intro je nevjerojatan, a ono što slijedi će premašiti sva vaša očekivanja. Igra je još uvijek kombinacija već renderiranih pozadina s poligonalnim likovima kakvi su viđeni u *FFVII*. Ali to je sva sličnost. Ovo izgleda fantastično.



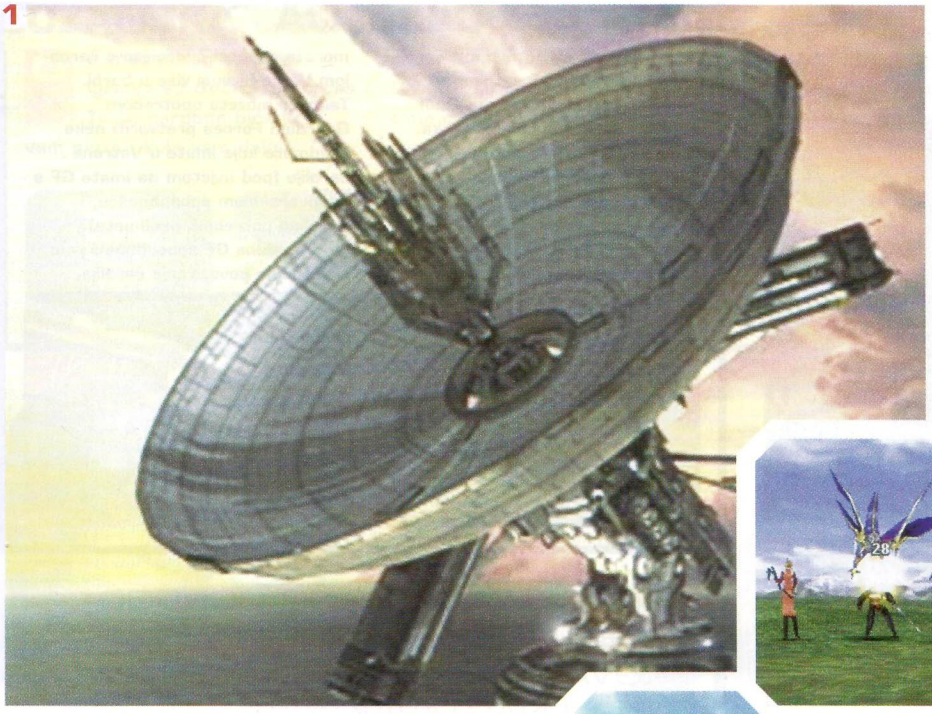
Svaka od stotina lokacija u igri je malo remekdjelo. Pune detalja, jednostavno odišu atmosferom i stilom. Štoviše, mnoge pozadine ujedinjuju animaciju, promjene perspektive, i mnoštvo drugih efekata. Jako izobličeni likovi prijašnjih *Final Fantasy* igara zamijenjeni su realističnim i proporcionalnim likovima koji izgledaju i kreću se poput

> STOTINE LOKACIJA U IGRI SU PUNE DETALJA I JEDNOSTAVNO ODIŠU ATMOSFEROM I STILOM...

ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

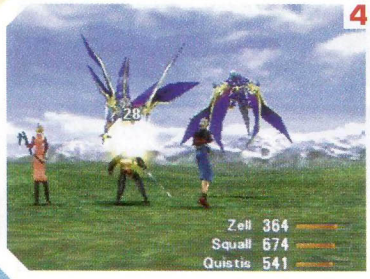
■ IZDAVAČ:	**SCEE**	■ PROIZVOĐAČ:	**Squaresoft**
■ DATUM IZLASKA:	**listopad**	■ DOBNO OGRANIČENJE:	**nema**
■ CIJENA:	**oko 450 kuna**	■ STIL:	**RPG**

1



2

4



3

11

10

5

9

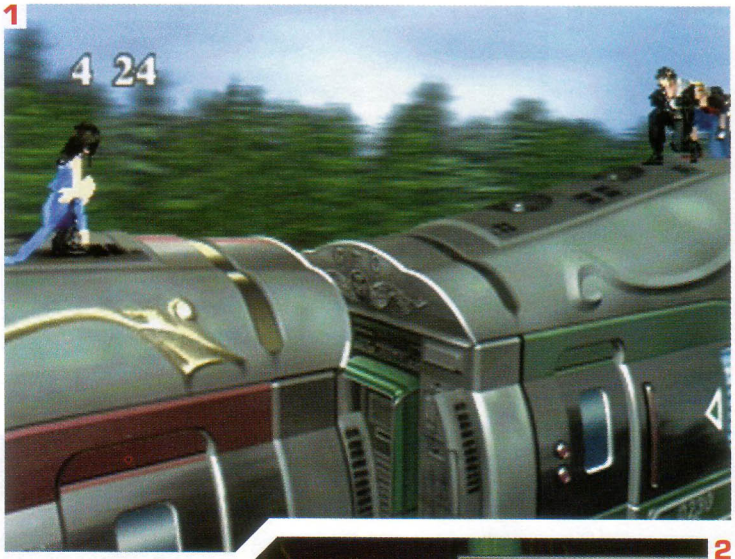
8

7

6

[1 - 3] Za razliku od *FFVII*, svaka borba u *FFVIII* se odvija na drugoj lokaciji. [4] Čak su i slučajno izabrane lokacije borbi prepune lijepih detalja. [5] Neki dijelovi mješavinom animirane pozadine i poligonalnih likova daju zapanjujuće efekte. [6 - 11] Ako mislite da su scene borbi u *FFVII* dobro izgledale, *FFVIII* će vas ostaviti bez daha. Sve je glatko, bolje animirano, i jednostavno predivno.

1



2

[1] U mnogim dijelovima je vrijeme ograničeno, što dodatno pridonosi napetosti. [2] Neko vrijeme ćete nagađati kako se Laguna i njegovi prijatelji uklapaju u priču.

pravih ljudi. Vaš glavni lik može mijenjati i odjeću na različitim razinama igre.

FFVIII uvodi i postojanost grafike, što je nedostajalo u prijašnjim nastavcima. Sada likovi izgledaju jednako u svim dijelovima igre. Osim što izgleda bolje, to bolje oslikava i oživljava likove.

Također treba spomenuti mnoštvo međuscena. Umjesto da prekidaju igru, većina ih je ubačena na mjesta gdje je teško zaključiti gdje prestaje radnja, a gdje počinje animirani dio. Sveukupni učinak je nevjerojatan. Ali grafika u *FFVIII* je samo mali dio igre. U pozadini svega toga se nalazi odličan spoj zanimljive radnje i igrivosti.

Način igranja je puno složeniji, ali je ujedno i prilagodljiv. Prave ljubitelje *RPGa* će zabavljati tjednima - možete mijenjati gotovo svaku osobinu svog lika. Ali, ako vas to ne zabavlja, možete nastaviti i bez toga. Čitava igra se vrti oko *Guardian Forces* i čarolija (za detalje pogledajte uokvirene tekstove).

NIŠTA BEZ ČAROLIJA

Premda su gotovo sve čarolije u FFVIII slične onima u prethodnim igrama Final Fantasy, ipak ima bitnih razlika. Najvažnije je to što u FFVIII nema Čarobnih Bodova. Čarolije se izvlače iz neprijatelja i lokacija, ili se stvaraju preko mogućnosti Guardian Forcea. Ako, na primjer, ostanete bez vatrenih čarolija, morate pronaći čudovište s čarolijom Vatre i izvući više u borbi. Također možete upotrebom Guardian Forcea pretvoriti neke predmete koje imate u Vatrene čarolije (pod uvjetom da imate GF s odgovarajućom sposobnošću, i dovoljno potrebnih predmeta).

Određene GF sposobnosti vam omogućuju povezivanje čarolija.

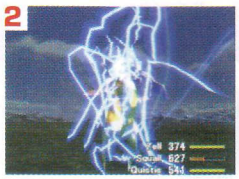
OSIM NEVJEROJATNO DOBROG IZGLEDA IGRE, I IZGLED SAMIH LIKOVA JE BOLJI U ODNOSU NA PROŠLI NASTAVAK...

Čarolije vam omogućavaju prilagođavanje i promjenu gotovo svih osobina vašeg lika.

S druge strane, nema više gomile oružja i opreme, što je dosad bila okosnica svake *RPG* igre. Svaki lik ima samo jedno oružje koje može biti poboljšavano. Poboljšava se pronalaženjem ispravne kombinacije predmeta i njihovim odnošenjem u trgovine drangulijama razasute po ogromnom svijetu u kojem se odvija igra. Isto tako, u *FFVIII* nema oklopa, a likovi postaju jači usavršavanjem svojih osobina. Rezultat svega toga jest da novac, obično kritična stavka u *RPG* igrama, nije toliko bitan. Dobivate redovnu plaću koja se temelji na Squallovu položaju u SeeDu. Tim novcem možete kupovati npr. neke od napitaka za liječenje, ali ga

1

2



3

[1 - 3] Kao što su čarolije pozivanja bile najistaknutije u *FFVII*, tako su i napadi Guardian Forcea jedan od najboljih vizualnih efekata u *FFVIII*.

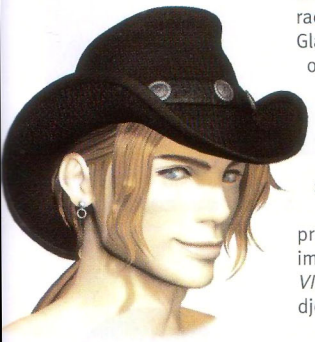
PODIJELI

Kao suprotnost mnoštvu manjih igara unutar *FFVII*, u *FFVIII* nalazi se samo jedna - kartaška igra. Svaka karta ima 4 broja, svaki na jednoj strani. Igrači biraju pet svojih karata i okreću ih jednu po jednu kada dođu na red. Ako vaša karta ima veću vrijednost od karte do nje, tada će ta, slabija karta, biti označena vašom bojom. Nakon što je svih devet mjesta za karte popunjeno, igrač čija boja prevladava među položenim kartama dobiva jednu protivničku kartu. Možete upotrijebiti *Guardian Forces* za pretvaranje čudovišta u karte, ili karte u predmete koji često omogućavaju poboljšanje oružja.

Final Fantasy VIII

BOŽANSKA ČUDOVIŠTA?

Osnovni sustava igranja su *Guardian Forces*. To su čarobna bića koja vam služe i koja vam daju i poboljšavaju neke sposobnosti. Osobito su korisni ako se povežu, čime dobivate jače i efikasnije čarolije. Neki pojačavaju napad, neki smanjuju broj čudovišta s kojima se susrećete, a neki jednostavno pretvaraju predmete u čarolije. Svaki lik može dozvati biće s kojim je povezan. Nekima možete napasti protivnike čarolijom, a neki vas mogu mogu izliječiti.



ne možete povećati plijenom otetim od čudovišta i neprijatelja.

Ovi pomaci u osnovi same igre se poklapaju i s promjenama u samoj priči. *FFVIII* ima manje likova i bavi se njihovim motivima, nadanjima i strahovima. To je vrlo ambiciozno i neobično zrelo za videoigru. Sve to pomalo podsjeća na neki dobro napisani roman. Nakon nekog vremena se počinjete zaista brinuti za likove u igri.

Prije rečeno ne znači da u igri nema radnje - daleko od toga. Glavna radnja je čak i opsežnija nego u *FFVII*. Ali, čitava priča je pokrenuta od samih likova, a manje od događaja oko njih. To je izvanredno postignuće i novi standard u videoigrama.

Mješavina odlične grafike, prilagodljiv stil igranja i zanimljiva priča čine *Final Fantasy VIII* ništa manje nego remek-djelom.

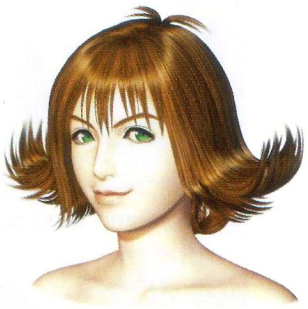
Međutim, ipak ima nekih manjih problema. Kompleksan način igranja čini je prihvatljivijom za iskusne *RPG* igrače nego za ostale - premda su igrači imali problema s *FFVII* samo u prvih nekoliko sati igre.

Sakupljanje čarolija također ima slabosti - strpljivim igranjem jednostavno je sakupiti veliki broj običnih čarolija. Druge, jače čarolije, mogu se dobiti isključivo od šefova i opasnih čudovišta. Pogađate, naravno, da ih oni nisu spremni tek tako ustupiti.

Zapravo, Square je obratio pozornost na kritike *FFVII* koje se tiču jednostavnosti igre. *Final Fantasy VIII* je malo zamršeniji, i čak će i veterani *RPG* ugledati Game Over na ekranu nekoliko puta. Barem dok se ne naviknu na malo kompliciraniji način igranja. I to je jedna od stvari koja bi vas mogla privući.

Usprkos manjim brljanjima, ovo je nevjerojatna igra. Iako dolazi na samo četiri CD-a, na kraju ćete se zapitati kako su sve to nagurali na njih. Da biste izvukli najviše iz *Final Fantasy VIII*, trebat će vam i vremena i energije, ali zaista se vrijedi potruditi. Ovu igru nikako nemojte propustiti. Square nije napravio samo nastavak neke igre - napravili su nešto i bolje i veće.

A.B.



[1] Čarolija Scan vam pokazuje protivnikovu razvijenost, sposobnosti i najveće slabosti - vrlo praktično. [2] Neki od gazda su opasniji nego što izgledaju. [3] Čak i karta predivno izgleda.

Alternativa...

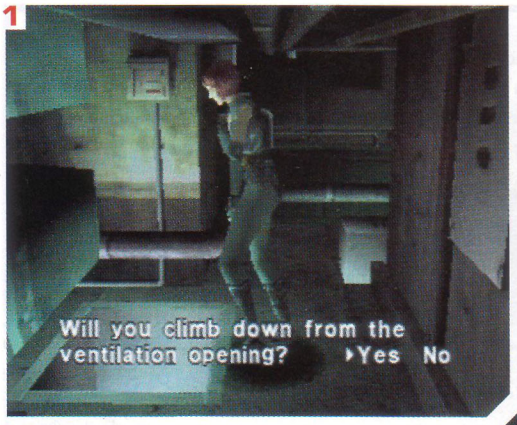
Final Fantasy VIII	10/10
Final Fantasy VII	10/10
Wild ARMs	9/10
Alundra	9/10
Suikoden	7/10
Monsterseed	6/10

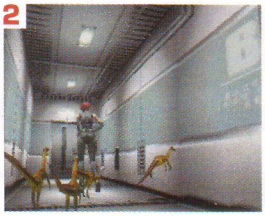
OCJENA

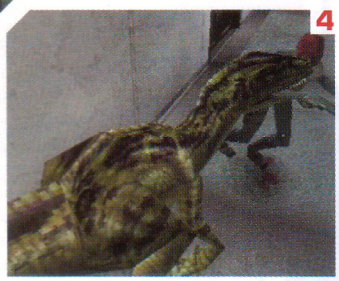
- GRAFIKA: **Zapanjujuće - nećete povjerovati svojim očima 10**
- IGRIVOST: **Prilagodljiv način igranja sa zamršenom radnjom 9**
- TRAJANJE: **Najveća igra koju ćete ikad igrati 10**

Najimpresivnija i najbolja verzija Final Fantasyja do sada - to je čini jednom od najvećih igara za Playstation.

10 OD 10







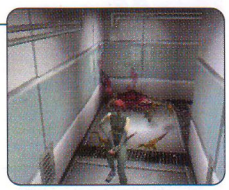
(1) Pitanje koje je zbunjivalo ljudsku vrstu od kada je svijeta i vijeka. (2) Neki od dinosaura jedva da su vrijedni vaše pažnje. (3) Lako, poput gađanja dinosaurusa u bulju. (4) Nema formalnosti bez električnih vrata.

Dino Crisis

Igra kakva je *Jurassic Park* trebao biti a *Resident Evil* bi bio, da su zombiji imali zelene ljuske, goleme zube i repove poput biča...

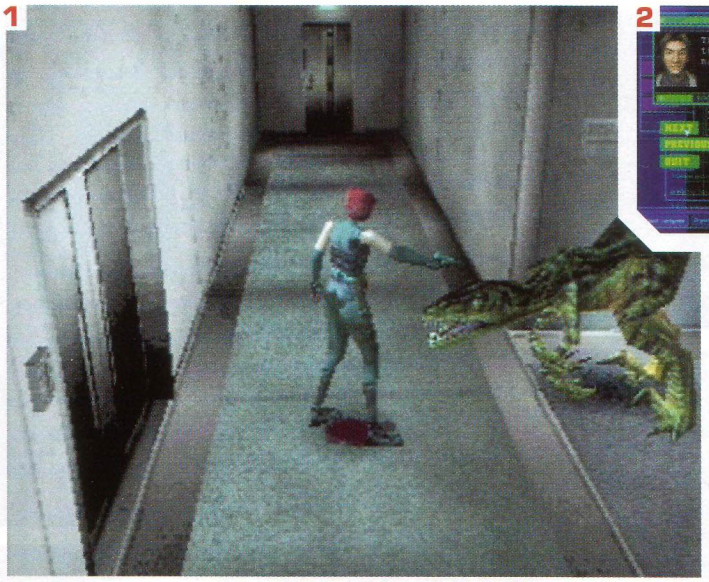
Prvo igranje Resident Evila bilo je zaista uznemirujuće iskustvo. Ništa slično nikad se prije nije pojavilo na igraćoj konzoli, i usprkos hrpi sjajnih kritika, igrači nisu bili sigurni što očekivati. Jednako zastrašujuć i zarazan kao i bilo koji film o zombijima, a opet mnogo filmičniji od većine njih, Resident Evil uvukao se u srca i glave igrača širom svijeta. Shinji Mikami, dizajner koji je upravljao stvaranjem žanra horora preživljavanja, i užasnuo nas sve sa svojim imanjem punim neumrlih, sada se posvetio mnogo surovijoj vrsti , štoviše, izumrloj. **Reći da je Dino Crisis zapravo Resident Evil s dinosaurima, nije daleko od istine, ali zaustaviti se na tome bilo bi lijeno i uvredljivo za Mikamisana i njegovu ekipu iz Capcoma.**

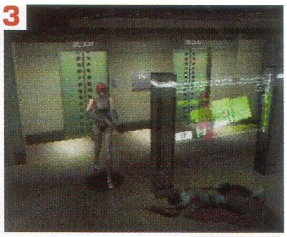
Na početku, kao i u ponajboljim filmovima o čudovištima, zvijer vidite samo nakratko, u tragovima. Fenomenalna uvodna sekvenca ne odaje mnogo, a prvih nekoliko susreta s divovskim gušterima svode se na nešto buke

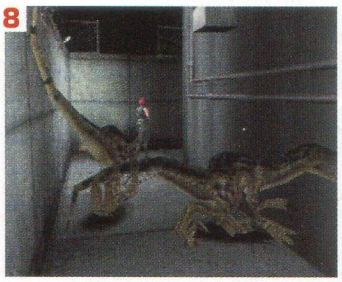


ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ IZDAVAČ:	**Virgin Interactive**	■ PROIZVOĐAČ:	**Capcom**
■ DATUM IZLASKA:	**listopad**	■ DOBNO OGRANIČENJE:	**15 godina**
■ CIJENA:	**-**	■ STIL:	**horor i preživljavanje**







(1) Reservoir Dogs je malo pa ništa prema ovome. (2 - 4) Pretraživanje i potkradanje leševa je važnije nego ikada. (5) Više se nikada nećete podsmjehivati Barneyju. (6 - 7) Naša junakinja malo se odmara nakon susreta s grabežljivcem. (8 - 9) Dvije glave su opasnije od jedne.

i pronalazak razrušene ograde, ili unakaženog tijela. U čistoj tradiciji Resident Evila, prvo što nećete moći spriječiti, jest odluka vaše ekipe o razdvajanju, pa ćete se tako morati sami suprotstaviti opasnostima otoka nastanjenog dinosaurima. Na ovome mjestu, prognoza vam se još pogoršava činjenicom da ste naoružani samo pištoljem, i ako ste sretni, imate toliko streljiva da možete skinuti u najboljem slučaju dva - tri brza grabežljivca.

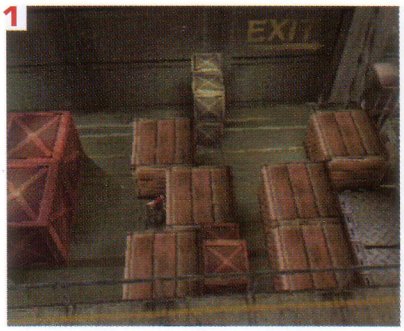
Na sreću, dinosauri na otoku uvelike poštuju koncept osobnog prostora, i nemaju običaj tumarati naokolo u grupama većim od dva ili tri člana. Također ih se mnogo rjeđe susreće nego zombije u Resident Evilu, pa stoga, ako ne zastanete da ubijete baš svakog kojeg vidite, streljivo ne bi trebalo biti glavni problem.

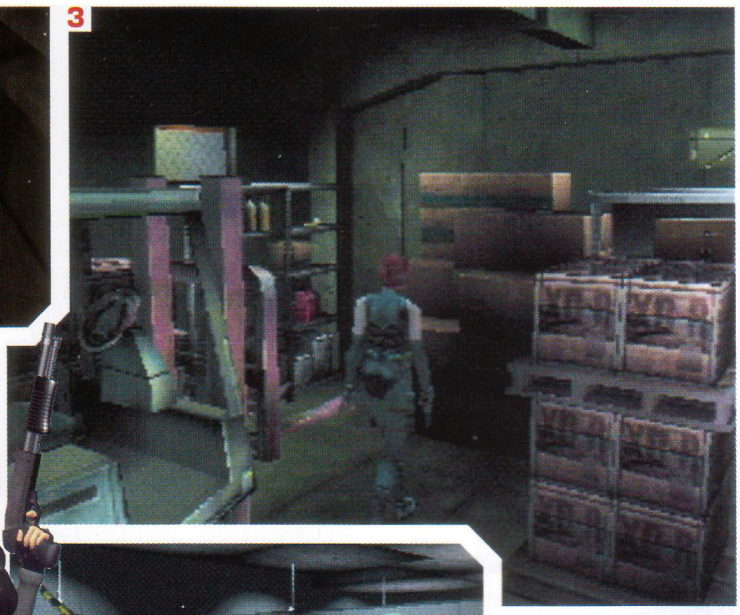
Neke od njih, međutim morate ubiti. Uzmak prema vratima, i gledanje neizbježne animirane scene u Resident - stilu više nije put spasa. Ako je vaš progonitelj dovoljno gladan, bit ćete počašćeni animacijom u kojoj on razbija vrata iza vas samo par trenutaka nakon što ste nastavili igrati.

Ova vrsta inteligencije jest ono što dinosaure postavlja mnogo više na ljestvici negativaca videoigara od priglupih zombija. Većina zombija u Resident Evilu su u principu bili sporo pomične mete na čije ste ubijanje gubili vrijeme samo ako ste imali sramotno velik višak streljiva, ili ste se htjeli napraviti važni pred društvom. No, grabežljivci su posve druga vrst stoke iz prethistorijske baruštine. Pokreti su im brzi poput munje, i strahovito agresivni, pa i samo protrčavanje pored nekog od njih - iako ga je vaš metak već poslao na zemlju - može biti smrtonosno. Napadaju s pandžama, zubima i repom, i ako pored njihova tijela nema krvi, vrlo brzo ćete shvatiti da se lukavi stvor samo pretvarao da je mrtav. Na žalost, brze animacije vaših protivnika, iako vizualno impre- ▶

POKRETI GRABEŽLJIVACA SU BRZI POPUT MUNJE, I IZUZETNO AGRESIVNI, A PROTRČAVANJE POKRAJ NEKOG OD NJIH MOŽE BITI SMRTONOSNO.

Dino Crisis





(1 - 3) Jedna od boljih zagonetki u Dino Crisisu zahtijeva pomicanje blokova u stilu Lare Croft. (4) Kutovi kamere katkada su više dinamični nego praktični. (5) Susreti dok još nemate sačmaricu - e, to je pravi horor.

▶ sivne, također privlače pažnju i glavnom nedostatku igre.

Gledanje iz kuta filmske kamere je zasigurno vrlo lijepo, i kad se dobro koristi, povećava igrivost. Međutim, i prečesto će vam se dogoditi da čujete gladnog dinosaura, ali ga nećete moći vidjeti. Što učiniti? Opcija automatskog ciljanja iz japanske verzije igre, uklonjena je, pa si stvarno ne možete priuštiti da trošite streljivo pucajući na slijepo - no ako ne reagirate brzo, postajete dino - hrana. Postoje samo dva načina da vidite svoga suparnika - stojte na mjestu dok ne budete živi požderani, ili se polako primičite režećem dinosauru dok se kut kamere ne promijeni. Ni jedna od ovih mogućnosti zapravo nije prihvatljiva u današnjem svijetu gdje igrači Tomb Rider serije i Metal Gear Solida očekuju da imaju mogućnost stisnuti tipku i pogledati oko sebe - pogotovo kad su suočeni s nečim što ih smatra vrlo dobrim obrokom.

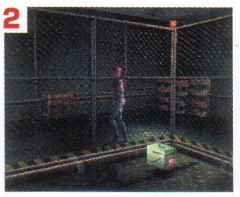
Shinji Mikami je izjavio da je Dino Crisis mnogo više od igre horora i panike, za razliku od igre horora i preživljavanja. To je istinito u smislu da većinu vremena provodite rješavajući zagonetke, tako da, kada dođe do borbe, to obično posljednja stvar o kojoj ste razmišljali. Čak i ako ste imali predosjećaj da se nešto sprema, skočit ćete u čistom stilu napada u Raljama. Osim ako vam se sviđa suprotstavljanje izuzetno agresivnom T-Rexu s malenim ključem, ili nekom sličnom bezopasnom stvarčicom za rješavanje zagonetki u rukama, definitivno se isplati držati neko od oružja pri ruci, dok naokolo tražite profesora Kirka.

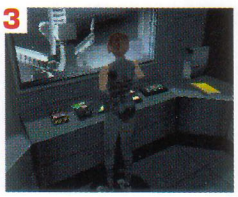
PROTIVNICI SU VAM KRVOŽEDNI DINOSAURI, NO NEĆETE BITI ZADOVOLJNI DOK NE SAZNATE ŠTO SE OVDJE DOISTA DOGAĐA.

Scenarij igre očito mnogo duguje i Resident Evilu i Jurassic Parku. Vrti se oko nestanka i kasnijeg pojavljivanja profesora, te vidljivo katastrofalnih rezultata njegova eksperimenta oko stvaranja energije. Koliko je sveobuhvatan i kompliciran, toliko podsjeća i na scenarij Umbrella u Resident Evilu, i usprkos tome što vas na svakom uglu očekuje krvoželjni dinosaur i poneki prevarantski nastrojen član ekipe, nećete biti zadovoljni dok ne saznate što se ovdje doista događa...

Ljubitelji Resident Evila trebali bi ozbiljno uzeti u obzir igranje Dino Crisisa, dok čekaju na izdavanje Residenta 3. Nema bolje pripreme za sljedeću epizodu prepunu zombija, od spariranja s letećim i trčećim grabežljivcima par sati. Grafički gledano, igra je napredak u odnosu na sve prethodne igre horora i preživljavanja, i ljubitelji žanra bi trebali bez premišljanja nabaviti primjerak ODMAH. Istina, radi se o dosta staroga, učinjenog na nov način, no na kraju krajeva, nećete biti razočarani.

J.C.





(1) Polako, polako, ove mrlje nisu ovdje bez razloga. (2) Zagonetka br. 1 - nađite ulaz, prođite i uzmite kutiju. (3) "Molim vas, jedan helikopter, za van."

Alternativa...

Silent Hill	10/10
Resident Evil 2	9/10
Resident Evil	9/10
Dino Crisis	8/10
RE: Director's Cut	8/10

OCJENA

Službeni HR PlayStation Magazin 1

GRAFIKA:	**Nećete vjerovati da su dinosaurusi izumrli**	9
IGRIVOST:	**Užasno zarazna, sa zanemarivim nedostacima**	8
TRAJANJE:	**Iznenađujuća količina mogućih *replay* izdanja**	8

Ne u potpunosti tako atmosferična kao ostale u žanru, no isto toliko zarazna. Izvrsna investicija za sve one koji čekaju izlazak Resident Evila 3.

8 OD 10

■ IZDAVAČ:	SCEE	■ PROIZVOĐAČ:	Disney Interactive
■ DATUM IZLASKA:	listopad	■ DOBNO OGRANIČENJE:	nema
■ CIJENA:	oko 380 kuna	■ STIL:	platformska

ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

Tarzan

Jeste li ikad poželjeli švrljati uokolo poluodjeveni, ali ste se bojali reakcije susjeda? Upoznajte Tarzana - čovjeka koji je od toga napravio karijeru!

(1 - 2) Trebat će vam vremena da uvježbate svog Tarzana majmunskim vještinama. Pazite glavu...

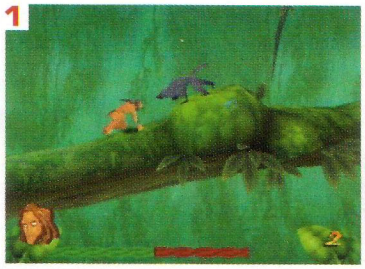
Put od djetinjstva do zrelosti nikada nije jednostavan. Zamislite sada odrastanje u sredini u kojoj ste ne samo slabi i ružni već i ne pripadate istoj rasi kao svi ostali. Tarzanov život nikada nije bio lak, na posljetku svuda oko njega je džungla. U sjajnoj Disneyjevoj uvodnoj animaciji pratimo Tarzana od dječačkih dana. Nakon ubojstva njegovih roditelja, Tarzana usvaja brižna gorila po imenu Kala. U okruženju u koje je doveden, dječak je svjestan svoje posebnosti zbog koje je ignoriran. Svoju hrabrost i vrijednost dokazuje spasivši jednog od bitnih članova zajednice. Kada je konačno pomislio da je prihvaćen, čitav mu se svijet okrenuo naglavce...

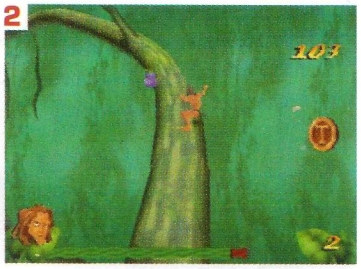
Baš kao i s većinom Disneyjevih naslova, kada je riječ o kvaliteti animacije, Tarzan je nenadmašan. Svi likovi, uključujući ljudske i one primata, fantastični su. Gotovo kao u samom filmu. Kratke animacije između razina mogu se vidjeti sakupljanjem dodatnih bodova sakrivenih unutar svakog zadatka.

Tarzan očito puca na mlađu publiku, što je najčešći izgovor izdavača za slabu kvalitetu igrivosti i grafike. Današnji klinci imaju znatno veća očekivanja od igara i srećom, Disney ih nije iznevjerio. Tarzan je odlična, vrlo igriva 2D/3D platformska igra (kao Tombi, samo s majmunima umjesto praščića) bez obzira na vašu dob. Penjanje po drveću, njihanje lijanama i skakanje uokolo je zabavno i, na prvi pogled, jednostavno za prolazak. No, ako namjeravate završiti igru u potpunosti (uključujući i sve dodatne razine), očekujte da ćete potrošiti više vremena no što ste planirali. **Čak i u najlakšem modu pronalaženje sakrivenih bonusa zahtijeva spretne prste i trijeznu glavu - što može biti prilično frustrirajuće.**

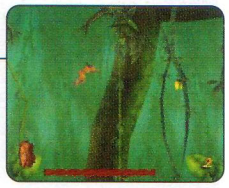
Danas, u doba 3D platformskih igara, statični, linearni format Tarzana može se činiti monotonim. Usprkos tome, Disneyjeva posljednja igra izgleda, igra se i voli poput vrhunske. Bez ekstremnog nasilja, sjajne atmosfere i s gomilom dobrih izazova i zgodnih iznenađenja poput filmskih isječaka i dodatnih razine. Tarzan je konačno živi dokaz da je moguće uraditi dobru igru po filmskoj licenci. Tko je želi probati?

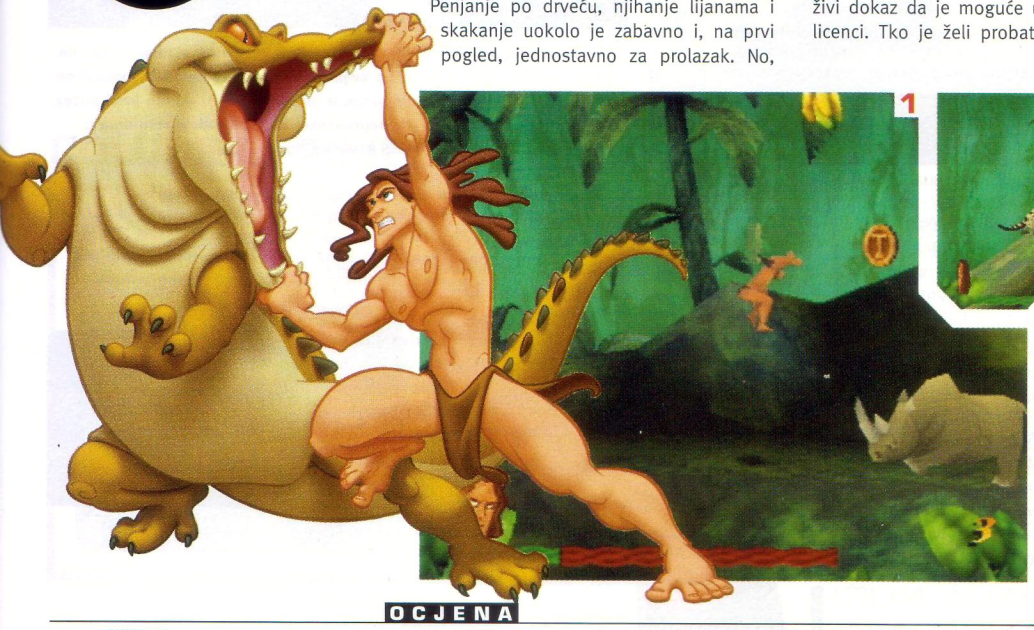
C.C.

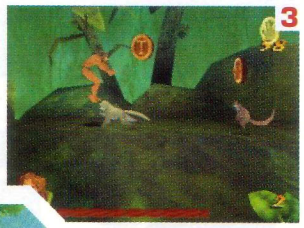


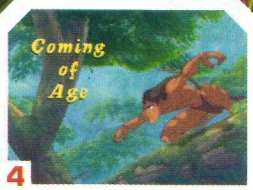


(1 - 2) Bolje da projurite kroz džunglu... Tarzanovi su prijatelji na svakoj grani.









(1 - 3) Razgledajte ljepotu grafike putujući Tarzanom s drva na drvo.
(4) Tarzan je dobio tetovažu?

Alternativa...

Ape Escape	9/10
Crash Bandicoot 3	9/10
Abe's Oddysee	9/10
Tarzan	7/10
Hercules	6/10

OCJENA

Službeni HR PlayStation Magazin 1

■ GRAFIKA:	Disney je, i to se vidi 8
■ IGRIVOST:	Dobra, čista zabava iako se ponavlja 6
■ TRAJANJE:	Odigrati je u potpunosti moglo bi potrajati vječnost 7

Ako tražite zabavnu igru, probajte Tarzana. Vrlo je igriva, no kada svaku razinu prođete nekoliko puta, izgubit ćete volju za traženjem skrivenih predmeta.

7 OD 10

Metal Gear Solid Special Missions

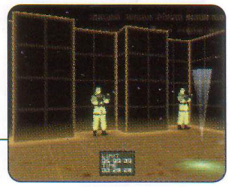
Snake se vraća! Hmm, bar donekle. Dobrodošli u virtualni svijet puzanja, valjanja, njuškanja, pucanja i **naravno, i pomalo skrivanja...**

(1) Ispruži prstiće, Snake! Zaveži čuvarima vezice na cipelama dok ne gledaju i - bingo! (2) U Tronovu svijetu, zmije su od kamena, podovi se presijavaju i čini se da je naš junak u nevolji. (3 - 4) Jedan krivi potez, i... Buum!!! Doduše, ubili ste neprijatelje, no, vaši udovi više nisu u kontaktu s torzom. Mislim stvarno, igri je kraj...

Usprkos nevjerojatnom uspjehu Metal Gear Solida (ili, možda baš zbog njega), Konami se baš i nije razbacivao vijestima o nastavku. No, nemajte brige! Stigao je odgovor za izgladnjelu naciju igrača "šuljajućih" avantura. Ime mu je *MGS Special Missions.*

Ako nije nastavak u pravom smislu riječi, što onda jest? To je komplet novih misija, (za igranje vam je potrebna originalna igra, kao i kod GTA: London 1969), koji sadrži otprilike 300 trening misija. Svi zadaci su prilično kratki, većina ih traje malo više od jedne minute. Što više misija uspješno završavate, otvarat će vam se više posebnih misija, a na ekranu će biti u postotku izraženo koliki dio igre ste završili. Na početku dostupne su vam samo Weapons i Sneaking razine, obje vrlo slične VR Training Modeu u originalnoj igri.

Razina Weapons (oružja) podijeljena je u pet testova za svako od osam raznih vrsta vatrenog oružja. **Razina Sneaking (šuljanje) razdijeljena je u dva dijela - s i bez naoružanja - i traži od vas da izbjegavate svaki put sve gušću mrežu čuvara, kamera i ostalih sigurnosnih naprava.** Nakon što svaki dio jednom završite morat ćete (naravno) to opet ponoviti, ali u ograničenom vremenu. Prijeđite dovoljno misija iz obje razine, i dobit ćete mogućnost igranja opcija Advanced i Special Modes. Advanced (napredna) verzija igranja jednostavno nudi izmiješane i sve u svemu kompliciranije verzije misija koje ste već prošli. No, ništa vas ne može u potpunosti pripremiti za



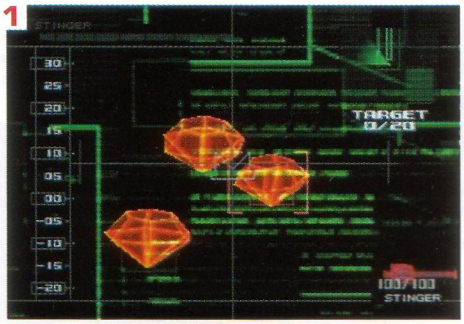
NAPREDNI NAČIN IGRANJA NUDI TEŽE VERZIJE VEĆ ODIGRANOG. NO, NIŠTA VAS NE MOŽE U POTPUNOSTI PRIPREMITI ZA "SPECIAL MODE"

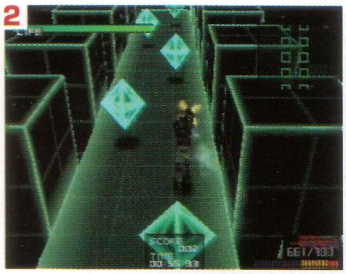
ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

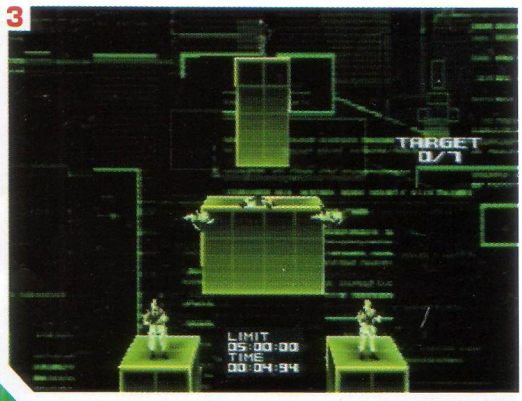
■ IZDAVAČ: **Konami** ■ PROIZVOĐAČ: **In-house**

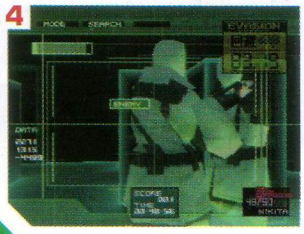
■ DATUM IZLASKA: **već je na tržištu** ■ DOBNO OGRANIČENJE: **nema**

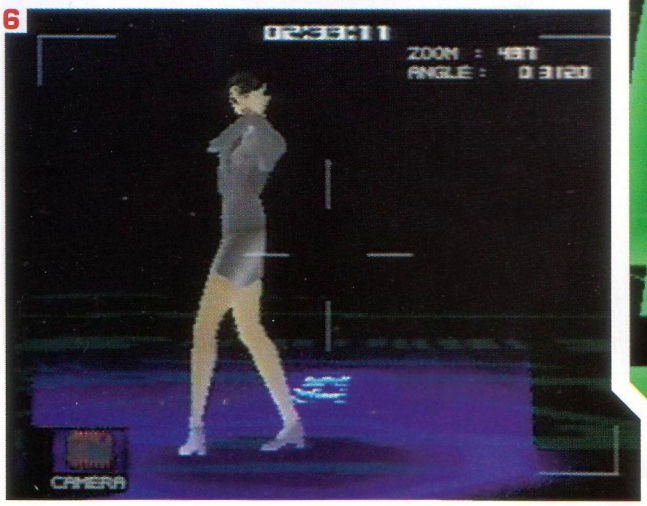
■ CIJENA: **-** ■ STIL: **šuljanje i pucačina**











(1 - 2) Ako vas ne naganjaju naoružani stražari, na vas se zalijeće golemi kockasti cirkon. (3 - 4) Stanovnike ove razine, izgleda, uopće ne smeta nedostatak gravitacije. (5) Ima misija koje su - dosadne. (6) Dobar komad.

Special Mode. Možete si zamisliti da su programeri MGS-a imali mnoštvo "veselih" ideja koje nikad nisu mogli iskoristiti. Bar do sada. Sada doista možete odigrati sve svoje izvrnute Metal Gear fantazije - igrati kao nindža, rješavati zapletena ubojstva, otići na fotosafari s Mei Ling, ili, ako vam sve to zvuči kao igra za curice, prepustiti se ubilačkim nagonima i odigrati One Minute Attack.

Usprkos kratkoći svakog od zadataka, što se više budete udubljivali u misije, od vas će se tražiti značajno više taktičkog razmišljanja. Može vam se dogoditi da potrošite gomilu vremena na razmišljanje kako postići nešto, i da vam se onda odjednom "upali žaruljica". E, to se zove zadovoljština. U misiji nema nikakve naracije, priče, niti dugih filmskih sekvenci koje su "prljale" original, i baš zato je ovaj disk čista igra. Kome još treba motiv, kada imate nevjerojatno dobar bacač raketa i gomilu ciljeva za pogađanje, a na satu je ostalo još samo deset sekunda. Ovdje nema čekanja. **Čim završite s jednom misijom, prelazite ravno u sljedeću. Nema naredaba Donalda Andersona, nema besmislenih poslovica Mei Ling, samo čista neprekidna Snakeova akcija.**

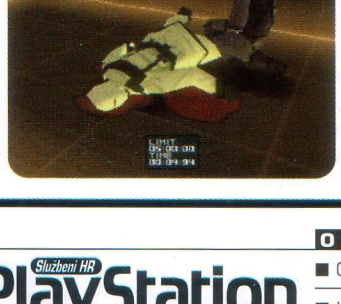
S druge strane, šteta je što nema dužih misija - nečeg u što bi se čovjek stvarno mogao udubiti. Ni jedna razina nije vezana sa sljedećom, pa je sve skupa pomalo razjedinjeno i nije ni blizu tako zarazno kao igra u cijelosti. Nećete osjetiti nagon da završite misiju bez dizanja sa sjedalice, samo zato da biste saznali što se događa dalje. Kod misija s naoružanjem, učinit će vam se da se ponavljaju, i usprkos njihovu velikom broju, nedostaje im različitost kojoj bismo se nadali.

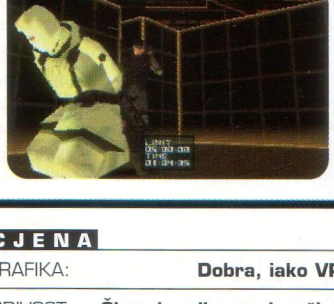
No, bez brige, sve više ćete željeti igrati, što se vaš rezultat bude bližio magičnoj točki od 100 posto. Ne svodi se na mnogo više od igre "sam protiv svih", ali vrlo je igriva i jednostavno pršti od dobrih ideja. Ako ste uživali u samom MGS - u (a tko nije), ovaj disk je vrijedan potrošena novca. I, da pade mi na pamet, što smo ono pričali o Metal Gear Solidu 2....

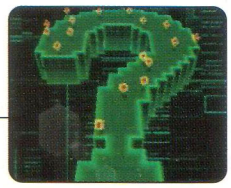
O.H.

COLUMBO, POJEDI SE ŽIV!

Vjerojatno najčudniji dio igre su "detektivske" razine. Svaku započinjete s lešom pod nogama. Uz pomoć svoga briljantnog osjećaja za dedukciju ili čiste sreće, morate pronaći onog tko ga je "ohladio". Za početak će vam biti dovoljno i malo logike, ali kako ćete napredovati, postavlja se ozbiljan zahtjev za znatnom količinom aktivnih moždanih stanica...







Alternativa...

Metal Gear Solid	10/10
MGS Special Missions	8/10
Syphon Filter	8/10
Tenchu	7/10

OCJENA

■ GRAFIKA: **Dobra, iako VR okolica zna biti jednolična 7**

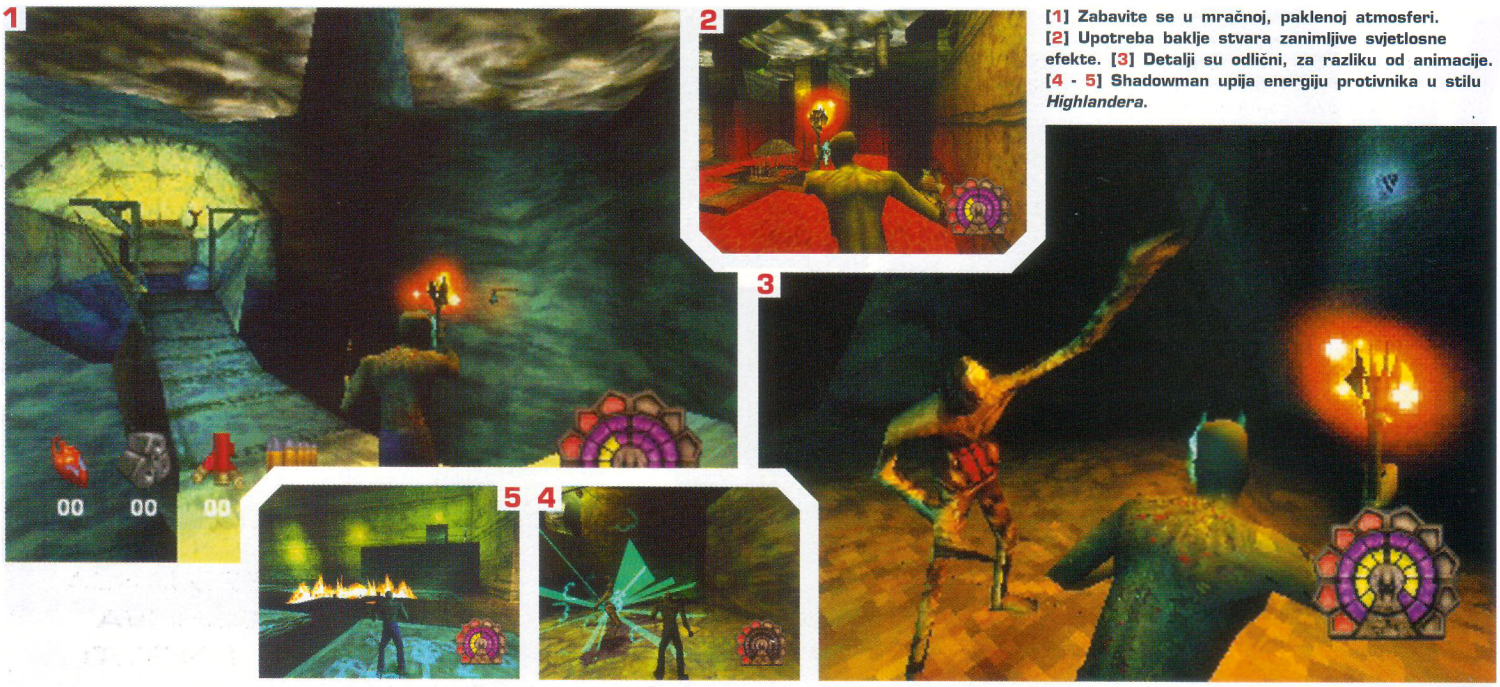
■ IGRIVOST: **Čista i nedirnuta igračina - nedostaje raznovrsnosti 8**

■ TRAJANJE: **Neće trajati baš doživotno 8**

Nema originalnost MGS -a, no to nadoknađuje bogatstvom misija. Ako tražite više skrivanja, nećete se razočarati.

8 OD 10

Službeni HR PlayStation Magazin
67 STUDEN



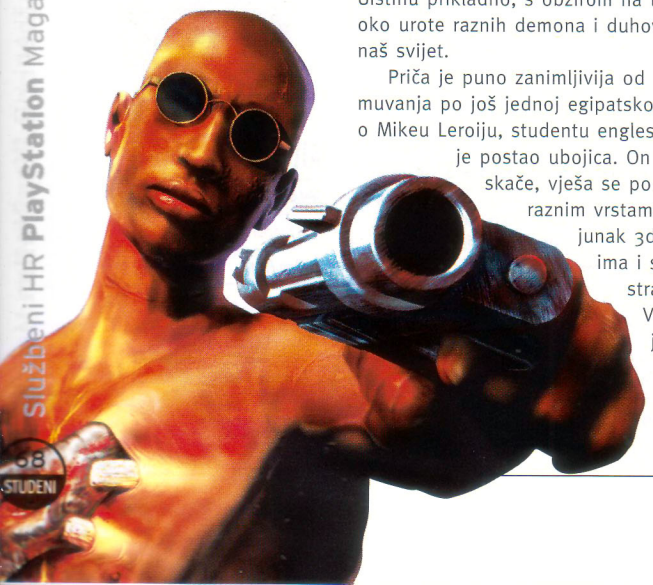
[1] Zabavite se u mračnoj, paklenoj atmosferi. [2] Upotreba baklje stvara zanimljive svjetlosne efekte. [3] Detalji su odlični, za razliku od animacije. [4 - 5] Shadowman upija energiju protivnika u stilu *Highlandera*.

Shadowman

Aclaim je za vas napravio spoj VooDoo mitologije i mračne avanture iz trećeg lica...

Ova igra uspijeva tamo gdje su mnoge igre, nadahnute likovima iz stripova, zakazale. Zadržala je svu mračnu atmosferu i psihotični stil stripa po kojem je rađena. Radnja se odvija u Svijetu Živih (močvare Louisiane) i Svijetu Mrtvih (pomalo Doomolik krajolik) u kojem prevladava smeđa zemljana boja. Uistinu prikladno, s obzirom na to da se radnja vrti oko urote raznih demona i duhova koji žele uništiti naš svijet.

Priča je puno zanimljivija od Larinog (Croftica) muvanja po još jednoj egipatskoj grobnici. Riječ je o Mikeu Leroiju, studentu engleske književnosti koji je postao ubojica. On je okretan tip koji skače, vješa se po prozorima i rukuje raznim vrstama oružja. Tipičan junak 3d platformi. Ali, on ima i svoju mračnu stranu. Pobjesnjela Voodoo vještica mu je u prsa ugradila masku sjena. Tako je Leroi dobio moć prelaska u Svijet Mrtvih, u kojem postaje Shadowman, besmrtni zombi ratnik s nizom zapanjujućih moći.



[1 - 3] Iza ulaza je Asylum, i najpokvarenija od svih duša.

U Svijetu Živih, Leroi je običan smrtnik - pad s litice mogao bi mu slomiti vrat, a u vodi se može utopiti. Kao Shadowman, Leroi ne može umrijeti jer je već mrtav i opire se svim fizikalnim zakonima. U Svijetu Živih se radnja razvija dok Leroi skuplja određene predmete po močvarnim predjelima na dalekom Jugu. Razlog njegova postojanja je pronalaženje Duhova Tame koje planiraju uništiti čovječanstvo. Nije baš lagan zadatak, naročito kada otkrijete da se glavni junak može s njima obračunati jedino u Doomolikoj pustoši Svijeta Mrtvih. Što više duhova otkrijete i zarobite, to ćete dalje dospjeti u igri.

■ IZDAVAČ:	**Acclaim**	■ PROIZVOĐAČ:	**Iguana**
■ DATUM IZLASKA:	**rujan**	■ DOBNO OGRANIČENJE:	**15 godina**
■ CIJENA:	**oko 450 kuna**	■ STIL:	**3D avantura**

[1] Veselo, svijetlo i živahno, zar ne? [2] Kada je u Svijetu Mrtvih, Shadowman je besmrtni voodoo ratnik. Lokalno pučanstvo je također pomalo mrtvo. [3] Dijelom 3D zagonetka, a dijelom akcija/avantura. [4] Uhvaćen između Svijeta Živih i Svijeta Mrtvih.

1

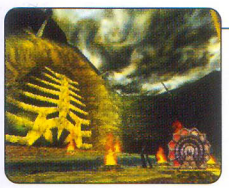
2

3

4

RAZLOG NJEGOVA POSTOJANJA JEST PRONALAŽENJE DUHOVA TAME KOJI PLANIRAJU UNIŠTITI ČOVJEČANSTVO.

Sama priča se vrti oko standardnog tipa avanture - skupljanje predmeta, pronalaženje oružja i lutanje po golemom 3D području. Ono što stvari čini zanimljivijima, ili težima, jest činjenica da Shadowman nema linearnu radnju. **Ovo čudovište, koje je najveći izazov s kojim biste se mogli suočiti, radije će se pozabaviti predviđanjem vašeg sljedećeg poteza nego da vas natjera da krenete jednim putem.** Ako zapnete u igri, ili ne možete napraviti ono što mislite da bi trebali, vjerojatno ste nešto previdjeli u neposrednoj okolici.



Kao rezultat svega, Shadowman traži od vas puno više nego što ste očekivali. Ovo nije jednostavna igrica s nekom bezveznom radnjom. Ako vam Tomb Raider pruža priliku da postanete Indiana Jones, onda Shadowman spaja pokvarenost serijskog ubojice iz filma Sedam s natprirodnim elementima Dosjea X. Zahtijeva vrijeme i strpljivost. U igri ima klasičnih mozgalica (odgovori leže u Voodoo rukopisima i dosjeima FBI-a) i napucavanja (pištolji, MP-909 strojnice, i Voodoo oružja kao npr. Marteau i Calabash). Shadowman vam daje mogućnost istraživanja kao u pravoj avanturi, ali i pucanja na sve strane. Kasnije, glavni lik dobiva sve veće Voodoo moći, postaje otporan na metke, može veslati kroz kipuću lavu i odbijati neprijateljske napade štitom.

Shadowman je doista igra s dobro smišljenom radnjom, ali je siromašna detaljima i animacijom karakterističnima za Tomb Raider i Soul Reaver. Malo lošija grafika i animacija ne kvare igru koja vas vodi u močvare pune aligatora i u svijet Duhova Tame koji spremaju propast čovječanstvu. Atmosfera je ne dobra, već odlična, a 3D avantura je pretvorena u nešto sasvim novo i iznenađujuće zanimljivo. No, dosta o igri, što manje znate, to bolje. Najbolje je da sami otkrijete njezine tajne, što vam najtoplije preporučamo. I još jedna stvar, igrajte u mraku...

D.E.

Alternativa...

Tomb Raider 3	10/10
LOK: Soul Reaver	9/10
Shadowman	8/10

1

2

[1 - 2] Kada biste dali najmračnijim dušama urediti vašu dnevnu sobu, vjerojatno bi se dosjetile nečemu sličnom ovome.

OCJENA

■ GRAFIKA: **Kako bi Sotona uredio vaše predsoblje 8**

■ IGRIVOST: **Rj. zagonetki i napucavanje u neprijateljskom okruženju 8**

■ TRAJANJE: **Teško je prijeći mnoštvo putova i golema područja 8**

Shadowman se uzdiže iznad tipičnih 3D avantura i može se pohvaliti izazovnom i napetom atmosferom.

8 OD 10

Službeni HR PlayStation Magazin
69
STUDE

UP TO 2 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ IZDAVAČ:	SCEE	■ PROIZVOĐAČ:	Omega force
■ DATUM IZLASKA:	listopad	■ DOBNO OGRANIČENJE:	nema
■ CIJENA:	-	■ STIL:	tučnjava slobodnim stilom

Destrega

Ustali smo u zoru. Nema pomirenja u posljednjem trenutku.

Odbrojali smo na brzinu 30 kapljica rose, okrenuli se, i paljba može početi...

(1) Ona gumena stvar koju koriste na Olimpijadi ovdje se pretvorila u borbenu vještinu. (2) Čarobni napadaji su neizmjerno ubojitiji nego obični udarci. (3 - 4) Nađi najbolji pokret svakog lika i ponavljaj. I ponavljaj. I ponavljaj. I... (5) Na kraju ipak izgubiš.

Da li misliš da si laka meta? Drugim riječima, da li se, kada si suočen s borbenom igrom, samo sklupčaš u nekom uglu ili možda pak bježiš ispred velikih projektila najbrže što možeš? (Što? - op. urednika.) Ako to činiš, onda ćeš možda uživati u slobodnoj tučnjavi kakva je Destrega. Ako to ne činiš, pripremi se da budeš frustriran i da umreš od dosade u toj igri gdje je vatrena kugla kralj, a šoranje zauzima barem jednu trećinu priče.

Smještena izvan uobičajenih pozadina magije, intriga i zapanjujućih modnih trendova Destregina radnja je zapravo borbena avantura. Započinješ igru kao Gradd, seljo koji je odlučio sakupiti škvadru istomišljenika i prekinuti tiraniju opakog Zaubera. Zapravo, nije riječ samo o rušenju vlasti. U praksi stalno se šoraš s Relicima - kultom neuglednih ninja. Baš kada pomisliš da je jedna šora gotova, odmah se pojavljuje drugi dosadni izazivač.

Vrlo neuobičajeno, u samom tijeku priče mijenjaš uloge karaktera; čas si živahan Gradd, zatim zvonkasti Tieme, sve do vješte akrobatkinje, a opet vrlo vrijedne Celije.

Iako je ova igra budućeg "nadjačavanja" možda dobra teoretski, osnovni problem Destrege jest da su napadi iz daljine ipak premoćni. Zašto dotrčati do protivnika i mlatnuti ga, kada je znatno jednostavnije pritisnuti tipku i zaokrenuti D-padom, što će proizvesti krug goleme ubojite energije ravno ispod protivnika. U većini slučajeva zahtijeva se ipak nešto strategije za nadvladati najjače, a pobjeda se postiže ispravnom prosudbom trčanja u krugovima u pravilnim razmacima. Možeš si stvoriti štit od vatre koji će te štititi od slabijih projektila, no to nije nužno.

Sve u svemu, igra nije loša. Destrega graniči s ugodnim što se tiče nekih lijepih lokacija i stvarnim 3D, dok je ostalo poprilično nezadovoljavajuće. Nađeš se usred neke situacije, kad se odjednom ekran smanji na veličinu slova, izgubiš kontrolu, a igra te odjednom natjera da se boriš za interese nekog drugog lika, što je totalna glupost.

Ako je to budućnost borbenih igara, onda nam je bolje gledati dva tipa u ringu koji se tuku maljevima napunjenim zrakom. Ostaje nam da se nadamo da do toga nikada neće doći.

P.W.

Alternativa...

Tekken 3	10/10
Bushido Blade	8/10
Evil Zone	6/10
Destrega	4/10

(1) Glupavi dio priče na ekranu. (2) Ne vjeruj tipu koji izgleda kao cura.

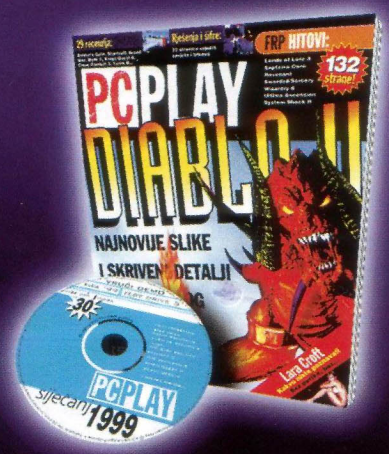
OCJENA

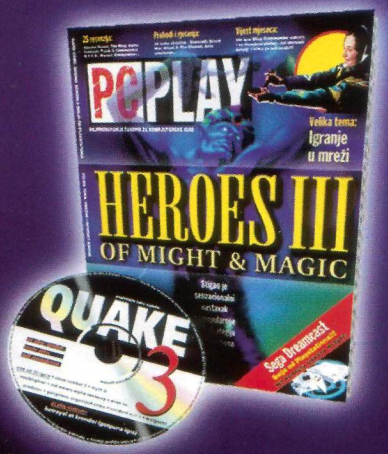
■ GRAFIKA:	Vatra u svim oblicima. 3D	6
■ IGRIVOST:	Neprestano ponavljanje, ne uključujući izbacivanje energije	3
■ TRAJANJE:	Dva sata do kraja. Ako baš želiš...	2

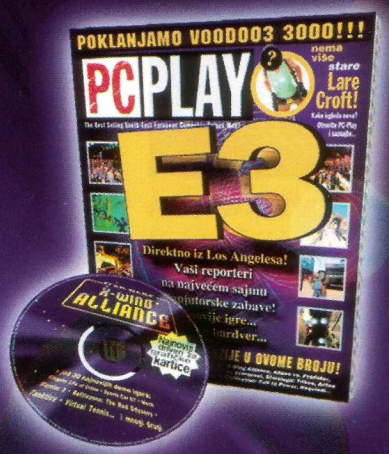
Destregina neuravnotežena igra čini kolaps brže od kule od karata. Bez nekog stvarnoga glavnog napada, to je samo jedno idiotsko napucavanje.

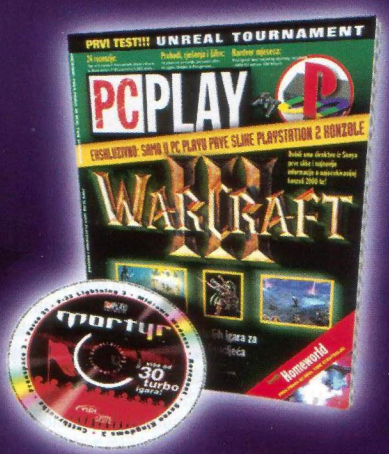
4 OD 10

Najprodavaniji časopis za kompjutorske igre!



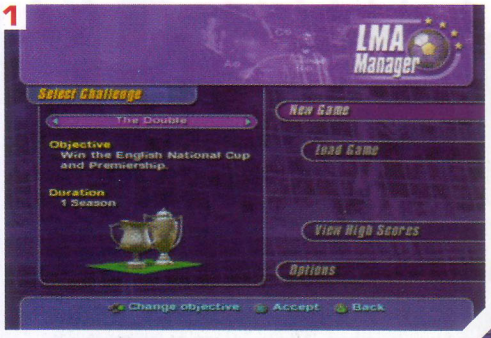


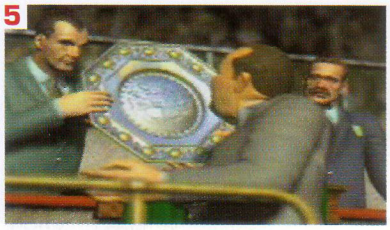




Četvrt milijuna primjeraka.*

*od 1. broja PC PLAY-a otisnuto je čevrt milijuna primjeraka koji su distribuirani u Hrvatskoj, Bosni i Hercegovini, Sloveniji i Makedoniji.

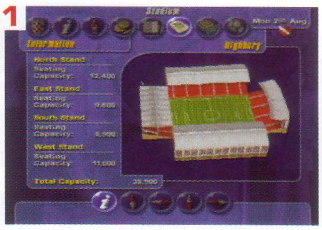


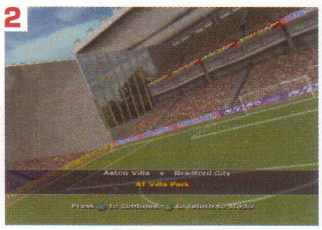


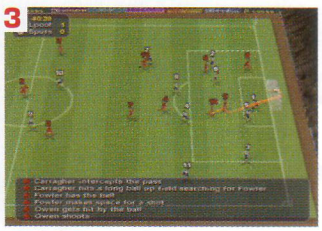
(1) Sezona može biti cijela, ili trajati samo osam tjedana. (2) Mijenjajte igrače i taktike. (3) Mala proslava. (4) Unajmite izvidača, i on može za vas "snimiti" bilo pojedinačne igrače, bilo cijele klubove. (5) Primanje pehara. Mmm, tulum!

LMA Manager

Gura loptu kroz noge Premier Manageru, **odigrava kontru** FA Manageru **i puca tako da to čak ni** Player Manager **ne može obraniti. Postoji samo jedan...**







(1) Izgradite novi stadion. (2) Stubbs najavljuje pregled najboljih trenutaka. (3) Pogledajte svoje pogotke u stvarnom vremenu.

Da je LMA Manager pravi nogometni stručnjak, imao bi više naslova od kluba iz Maksimira, ego pred kojim bi se i Čiro Blažević sakrio, i bolje izgovore od kompletne prve jedanaestorice sastavljene od klonova Ivana Katalinića. LMA naime, preuzima one stvarno kvalitetne dijelove iz ostalih simulacija managementa, i omogućava im da potpuno harmonično funkcioniraju zajedno. I ne samo to već to čini s takvim stilom, da bi i Šuker pozelenio od zavisti.

Većina igara ovog tipa zapetlja se u osnovnom elementu igranja. Mogu biti natrpane svim statistikama pod kapom nebeskom, ali stvarno baratanje s tom golemom količinom informacija nevjerojatno je težak posao. Ružno smješteni izbornici kroz koje se morate kretati, klikanje na da i ne, čekanje kod učitavanja. Ti naslovi su isto što bi bila i trkaća igra s milijunom raznih automobila i nadogradnji za njih, ali s engineom koji bi omogućavao da ih vozite 30 km na sat po praznoj stazi. Postignuće LMA nije samo u tome što izgleda bolje nego i u tome što sam proces igranja čini brzim, laganim i (najveće iznenađenje), zabavnim.

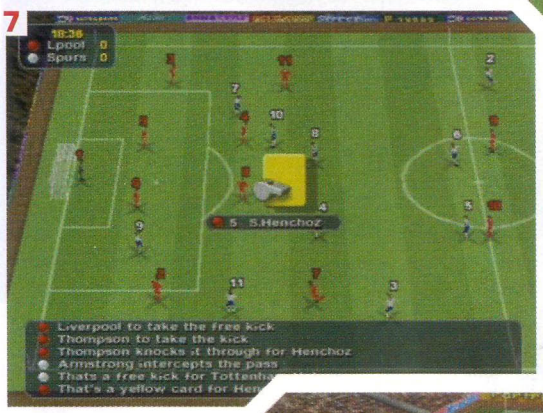
LMA proces igranja čini brzim, laganim i (najveće iznenađenje) zabavnim.

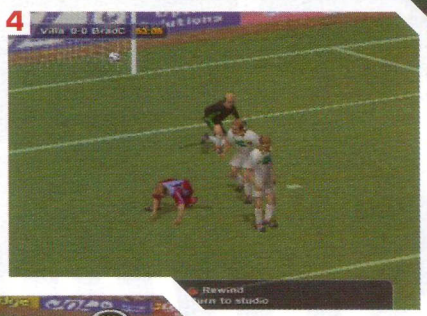
Pristup Codemastersa pletenju svih ekrana s izbornicima nužnim za igranje ove vrste igara je razoružavajuće jednostavan. Tipke R1 i R2, te L1 i L2 omogućavaju prijelaz iz izbornika u izbornik, a strelice i standardne tipke na kontroleru omogućavaju izbor i promjenu igrača i mogućnosti. Ako, na primjer, želite kupiti mladog napadača, sve što morate učiniti jest stisnuti R1 da otvorite Player Screen (izbornik igrača), zatim R2 da skočite na Player Search (traženje igrača), odredite parametre (16 do 25 godina, europski klubovi), označite napadača kojeg želite i stisnite X da biste napravili ponudu. To traje otprilike dvadeset sekunda.

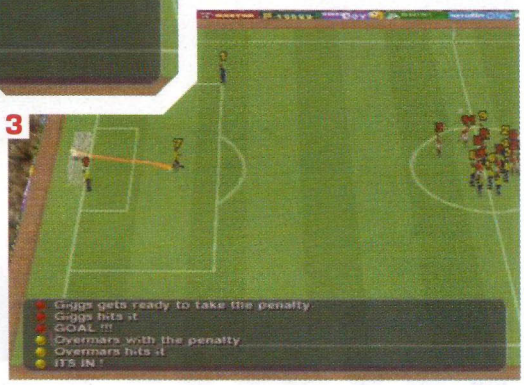
UP TO 4 PLAYERS

MEMORY CARD COMPATIBLE

■ IZDAVAČ:	Codemasters	■ PROIZVOĐAČ:	Codemasters
■ DATUM IZLASKA:	listopad	■ DOBNO OGRANIČENJE:	nema
■ CIJENA:	£39.99	■ STIL:	sim. nogometnog managementa



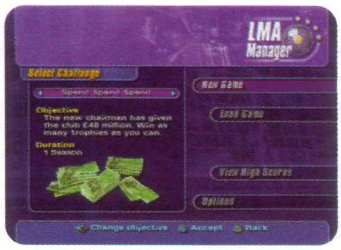


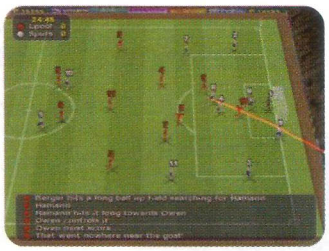


(1) Možda i ima virtualnih pomoćnika, no vaš popis osoblja "popapa" gotovo nestvaran novac. (2) Skoknite pogledom s igre na tekstualni komentar, dok procjenjujete tko igra dobro. (3) Osjetite atmosferu dok gledalište pozdravlja svaki pogođeni jedanaesterac! (4 - 6) Najbolji trenuci su fenomenalni, s animacijom od 300 sličica. (7) Vaditi ga iz igre, ili ne? Pritisak raste.

TRIO FANTASTIKUS

Tri ključne osobine odvajaju LMA od suparnika. Prvo, nudi opciju dva igrača, tako da možete odvagnuti snage s prijateljem. Drugo, nudi opciju igranja nekoliko povezanih sezona, ali i opciju skraćene sezone od osam tjedana. Treće (i najvažnije), omogućava izvođenje promjena dok gledate kako se utakmica razvija.





Najrevolucionarnija novost u LMA, ipak je mogućnost gledanja svake utakmice u stvarnom vremenu. Akcija može biti ubrzana, tako da utakmica traje otprilike pet minuta, no svako dodavanje, start, udarac na gol koji se zabilježi za prikazivanje u završnoj statistici, događa se izravno pred vašim očima. Stvarna korist toga jest to što ne morate iz hrpe brojki zaključivati tko je igrao dobro, a tko ne. Možete vidjeti tko dodaje i prolazi sa stilom, tko se stvarno trudi, a nema sreće, a tko je zaslužio magareću klupu. U bilo kojem trenutku možete zaustaviti igru i napraviti izmjenu, ili zapovjediti promjenu taktike s aut - crte. Pored toga, pametni detalji, poput traga lopte koji se sjaji i prozora za tekstualne komentare, osiguravaju da možete pratiti svaki preokret, iako su igrači sitni poput patuljaka poslije iskuhavanja. Šlag na torti ovoga ukusnog nogometa jest pregled najboljih trenutaka (highlights). Mnogi veterani igranja managementa ovu će opciju odmah isključiti, no oni će zbog toga biti uskraćeni. Ne samo da Stubbs i Hansen komentiraju zbivanja, i ne samo da je animacija sjajna, nego, stoga što uzima podatke izravno iz same odigrane utakmice, to nije fantazija složena iz unaprijed pripremljenog arhiva dobrih poteza nego ono što je stvarno odigrano. Vratari se mogu spetljati i ispustiti loptu u mrežu, strijelci uglavnom postižu jednostavne golove, no tu i tamo, počastit će vas s pravom ludnicom od pogotka.

Codemasters je još jednom, čini se ni iz čega, napravio veliki hit. Pristupačan, a opet dubok, lagan, a opet s kičmom od vrlo ozbiljne igrivosti, LMA Manager je sve ono što bi nogometni management trebao biti, a tako rijetko doista jest.

P.W.

Alternativa...

LMA Manager	9/10
Player Manager 98-99	8/10
FA Manager	7/10
Premier Manager '99	7/10

OCJENA

■ GRAFIKA:	**Zgodno, funkcionalno, katkad čak i štosno 7**
■ IGRIVOST:	**Inteligentna i ludo zarazna 9**
■ TRAJANJE:	**Igrajte sezonu za sezonom 10**

Bez sumnje, najbolja simulacija nogometa do sada. Nitko joj se ne može suprotstaviti po pitanju lakoće uporabe, atmosfere i pažnje posvećene detaljima

9 OD 10

UP TO 4 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ IZDAVAČ:	Electronic Arts	■ PROIZVOĐAČ:	Electronic Arts
■ DATUM IZLASKA:	već je na tržištu	■ DOBNO OGRANIČENJE:	nema
■ CIJENA:	oko 429 kuna	■ STIL:	utrka skutera na snijegu

[1] Svaki igrač ima različitu snagu. [2] Prilagodite skuter svom stilu vožnje. [3] Dobro procijenite svaki skok. [4] Na ledu nema trenja, pazite! [5] Trojica se naganjaju po snijegu.

Sled Storm

"Furam se po snijegu/Kotrljam se niz brijeg..." Bi li to bio prikladan stih za velikog vozača skutera?

[1] Dual Shockom ćete doživjeti svaku rupu ili izbočinu. [2] Ako krivo sletite, mogli biste sakupljati saonice po stazi.

Ovo nije jurnjava u stilu tajnog agenta 007. Nećete moći, nakon što vam je ostala samo jedna skija, pobiti gomilu zločestih tipova koji vas naganjaju po snijegu. Imate vrlo jednostavan izbor - možete biti faca, i juriti ispred svih, ili, što je još jednostavnije, skrenuti sa staze i zabiti se u prvi slobodni bor.

Zadnja utrka Electronic Artsa očito je nadahnuta naslovima poput Wip3out i Colin McRae Rally. Prisiljeni ste juriti jako brzo po snježnoj podlozi gotovo potpuno klizeći. Morate paziti na zavoje jer ovdje i stotinka zakašnjenja pri skretanju znači izlijetanje sa staze i susret s kamenim zidom, provalijom ili nekim crnogoričnim drvetom. Utrkujete se s još trojicom i uživate na prve četiri staze, a onda... Ledeni pakao! Koristit će vam svaki trzaj da biste izbjegli nanose snijega, zaleđene potoke i provalije iz kojih nema povratka. Baš kao u motociklističkim utrkama, točno vidite kako se vaš vozač naginje na većim zavojima. Animacija je stvarno odlična - kod odbijanja skutera točno vidite njegove skije i motor koji se vrti u prazno.

Što se tiče samih staza, Sled Storm ima više zajedničkog s vožnjom nego s klasičnim snježnim utrkama. Možete koristiti prečice i poboljšavati svoju mašinu. Svaki igrač ima određene vještine koje možete poboljšavati kupnjom određenih dodataka za svoj skuter. Bolje kretanje skutera u dubokom snijegu, brzi start i povećavanje jačine motora samo su neke stvari koje možete poboljšati. Sve ovisi i o vozaču kojeg ste izabrali i o vrsti staze.

U ovoj igri upotreba Dual Shock kontrolera dobiva svoj puni svoj smisao. Uključite ga i moći ćete se probiti kroz svaki snježni nanos i precizno postaviti skije svog skutera nakon skoka. Međutim, kao i većina utrka ove (snježne) vrste, Sled Storm ima nedovoljan broj staza, i slab AI protivnika. Iz tih razloga teško bismo za ovu igru mogli reći da je Gran Turismo na snijegu. S druge strane, vrlo je dobro što postoji opcija Multiplayer, tako da igra tu može dobiti puno na zanimljivosti. Još jedna od loših strana igre jest nedostatak dodatnih sadržaja. Možete, na primjer, skrenuti sa staze, ali rasturanje snjegovića i smjerokaza ipak dosadi nakon nekog vremena. Ipak, uz ovih nekoliko nedostataka, Sled Storm je puno igrivija od većine prijašnjih "snježnih" igara.

P.W.

Alternativa...

Sled Storm	8/10
Cool Boarders 3	8/10
Cool Boarders 2	8/10

OCJENA

■ GRAFIKA:	Briljantna animacija i efekti 8	Dobro kao voćni sladoled. Sled Storm je simpatični koktel skokova, prečica i trikova - s ledom. Jako, baš jako igrivo i nepretenciozno.
■ IGRIVOST:	Fino podešeno proklizavanje 8	
■ TRAJANJE:	Ne baš preveliko 7	

8 OD 10

■ IZDAVAČ:	PBH systems	■ PROIZVOĐAČ:	Taito
■ DATUM IZLASKA:	već na tržištu	■ DOBNO OGRANIČENJE:	nema
■ CIJENA:	-	■ STIL:	slagalica

UP TO 2 PLAYERS

MEMORY CARD COMPATIBLE

(1 - 5) Kao da život u tornju PSM-a nije dovoljno nadrealističan, s igranjem-joystickom-sa-zubima u Um Jammer Lammy, šašavi Japanci proizveli su još jednu zaraznu slagalicu u obliku Puchi Karat. Iako ne tako zarazan kao Bust-A-Move, u modu igranja s dva igrača, učas će vas natjerati da počnete tražiti krv onoga drugoga...

Puchi Carat

Vlastita slagalica Cana Taitoa s loptom (i šišmišem) skida *Bust-A-Move* s prijestolja igara - razmišljalica?

Nakon brzog uzimanja uzorka krvi Puchi Karata, i stavljanja istog u PSM - ov čudesni stroj za genetska testiranja, podrijetlo igre je brzo razotkriveno. Riječ je o izravnom križancu između službene senzacije među slagalicama Bust-A-Move, i pretpotopnog klasika Breakout.

I tako, serije kamenja padaju sudbonosno sa stropa. Ako dođu preblizu, pojavljuje se tri put prokleti natpis - Game Over. **Vi igrate kao šišmiš koji, lepršajući od ruba do ruba ekrana odbija loptu prema nadolazećem kamenom teroru. Kako koji pogodite, on nestaje.** Ako uspijete pogoditi onaj koji veže cijelu gomilu za strop, svi ti blokovi bez oslonca će nestati. No, ako promašite, nova "tura" kamenja odmah stiže. Jednostavno.

U igri postoji nekoliko mogućnosti, poput raznih testova brzine i izdržljivosti, no tek ako igrate Puchi Karat u opciji koja se zove Priča (Story), otkrili ste pravo čudovište. Nekolicina velikookih klinaca, koji uopće ne trepću veselo, razbacuju se uvredama - neke od njih su čak i razumljive - prije nego što se počnu boriti oko magičnog kamena koji svaki od njih posjeduje, a to čine tako da jedan drugog pobijede u slagalici. Baš.

Ovdje je igra jedan na jedan svedena na igru dva igrača. Uklanjanje velikih komada kamenja s vašeg dijela ekrana, u stilu svake slagalice, šalje dodatne komade na protivničku, gdje onda možete zabiti klin, ugrubo, veličine jedne Švedske. Iskreno, ratovi su počinjali i s manjim povodom.

"Da", više škvadra, "no, je li to zabavno?"

Hmm.....Jest. Ostavština predaka se za to pobrinula. Multiplayer je napet, a protivnici, kad igrate "Priču", predstavljaju pravi izazov. Da biste bili doista dobri, morate visjeti na rubu provalije, kako biste dobili dodatne bodove za uklanjanje velikih količina kamenja odjednom. Promišljanje ipak otkriva da nije baš sasvim tako dobra kao Bust-A-Move. Mehanika šišmiš/lopta čini cijelu stvar puno manje intuitivnom. Isto tako, s obzirom na to da morate čekati da se lopta vrati do vas, mogućnost odgovora na iznenadne izazove kod igranja dvaju igrača ponešto je smanjena. Kako bilo da bilo, dobar pokušaj....

K.G.

Alternativa...

Bust-A-Move 3	9/10
Super Puzzle Fighter	9/10
Bust-A-Move 4	8/10
Puchi Carat	7/10

OCJENA

Službeni HR PlayStation Magazin 1

■ GRAFIKA:	**Hrabri manga likovi plešu u pozadini 6**
■ IGRIVOST:	**Hrabar pokušaj nadovezivanja na formulu Bust-a-Move 7**
■ TRAJANJE:	**Zbunjujuća mehanika oduzima joj dio zaraznosti 7**

Ne baš onakva revolucija kakvom se, očito, nada biti, no svakako oživljava legendu o Taitovim slagalicama, započetu s Bust-A-Move serijom.

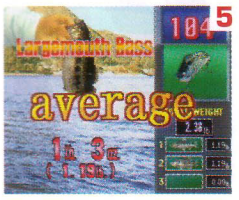
7 OD 10

UP TO 2 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ IZDAVAČ:	Konami	■ PROIZVOĐAČ:	Konami
■ DATUM IZLASKA:	listopad	■ DOBNO OGRANIČENJE:	nema
■ CIJENA:	-	■ STIL:	simulacija ribolova

Fisherman's Bait: Izazov pastrve

Skliska, mokra riba. Bi li gospodin želio koju izvući na splav?
Ili vam se možda više sviđaju mir i tišina digitalnog jezera...



(1) Srčano zaviknite, dok u svom prsluku zabacujete udicu. (2) Pogledajte koliko se popela crta u desnom stupcu. Slabo, slabo... (3) Bit ćete ljuti i razočarani kad vam kažu da ribu bacite natrag. (4) Ajoj. Ne baš. (5) Ćopili ste pastrvu! Ili čitate časopis?

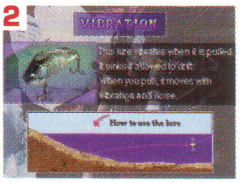
Štovani stanovnici Konamija bili su od velike pomoći kod Fisherman's Baita. Ako pojma nemate o prošlosti, to jest ribolovu, priručnik igre govori vam sve. Evo nekoliko izvadaka iz prije spomenute literature: "Ribič: čovjek koji peca." Ili, možda ovo: "Grmlje: mjesto u blizini vode gdje ima malih stabala i ostalog raslinja. " Vidite, nije nužno da budete pasionirani ribič da biste zaigrali ovu igru...

O. K., evo nekoliko detalja. Postoji šest vrsta ribe (ne računajući sedmu, skrivenu vrstu), koje se praćakaju na 15 mjesta smještenih na četiri jezera. Termin "fotorealistično" definirali su autori igre, a odnosi se na mjesta ribolova, no vizualno, Fishermanís Bait izgleda sklepano, i ne može previše ponuditi iskusnom oku.

Ipak, pecanje ne znači samo pojaviti se na jezeru sa štapom u ruci. Fisherman's Bait traži da pažljivo odaberete mjesto, mamac (možete birati između sedam različitih), i da precizno zatežete najlon kad nešto zagrize. Ovdje Dual Shock dolazi do izražaja. Štoviše, ako želite dobiti stvarni osjećaj ribolova, bez njega ne ide. Kad riba zagrize, koristite se lijevim analognim upravljačem da biste upravljali strunom lijevo i desno, dok istodobno kružeći s desnim pokušavate zategnuti najlon i izvući ribu na suho. To sve može ispasti prilično žestoko, i kad se kontroler trese, znate da vam predstoji bitka. Sve u svemu, ipak je zabavno, iako ne kao u Wip3out - stilu.

Turniri traju oko sat vremena, i postoji osam razina težine. Postoji i opcija dva igrača, ili "riba na ribu" no ako niste podjednako dobri, može postati zamorna. Poput sporta koji predstavlja, Fisherman's Bait ne privlači baš svakog, no ipak je zgodan način da se provede sat ili dva.

S.B.



(1) Tu nećeš ništa uloviti, kompa! (2) Odaberi mamac. (3) Ulovljena!

Alternativa...

Za sad je *Fisherman's Bait: Izazov pastrve* jedina ribička igra za PlayStation.

OCJENA

■ GRAFIKA:	Zapravo, prilično dosadno	5
■ IGRIVOST:	Zabavno, ako igrate s Dual Shockom	7
■ TRAJANJE:	Koliko dugo možete pecati?	6

Pecanje za PlayStation. Možete cijeniti inventivnost igre ili misliti da smrdi "kao mokra riba". Ali ne možete osporiti da ima dubinu.

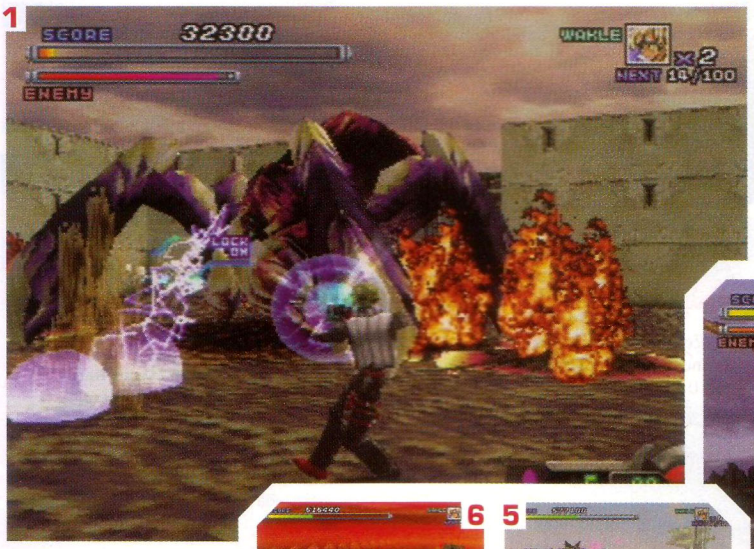
6 OD 10

ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE

■ IZDAVAČ:	Konami	■ PROIZVOĐAČ:	Konami
■ DATUM IZLASKA:	rujan	■ DOBNO OGRANIČENJE:	nema
■ CIJENA:	oko 400 kuna	■ STIL:	retro pucačina

Gungage

Dame i gospodo, pripremite se za pucačinu toliko zastarjelu, da bi je glatko igrali i oni koji su u školu išli s pločicama umjesto bilježnica...



(1) Paukoliko čudovište negativac je s prve razine.
(2) Evo ti na, mrski protivniče!
(3) Pozadina i neprijatelji tajanstveno su stopljeni. ALI STOPLJENI!
(4) Ahhh! Ovo je posljednji put da otvaram Colu u zemlji osa.
(5) Više magle, no u glavama hipija iz šezdesetih.
(6) Izmiči se i upucaj sve zloće.

Zamislite sljedeću scenu. Konami je upravo završio proizvodnju odlične, vrlo inventivne, akcijske igre kakva ne postoji u povijesti PlayStationa. (Misli se na Metal Gear Solid, naravno.) I što će uraditi sljedeće? Nastavak koji će iskoristiti mogućnosti konzole do krajnjih granica? Ili potpuno retro, jureću pucačinu u trećem licu na planetu nastanjenom divovskim kukcima? Pogodite...

Ma da, odlučili su se za planet buba. Zapravo, riječ je o kopiji Zemlje samo s insektima zvanoj Dark Moon. Nalazi se u drugoj dimenziji, daleko od naših očiju. **Na žalost, neka je budalčina otvorila međudimenzionalni prolaz i pustila šesteronožne manijake u naš svijet.** Vaš je zadatak da ih sve upucate koristeći se standardnim pljucama i s nekoliko specijalnih igrački. Da bi vam olakšali, možete ih mijenjati pritiskom na gornje, bočne tipke ili ih puniti s donjim nizom. To vam dopušta da monstrume upucavate s distance bez ulijetanja u gomilu. Ukratko, ono što dobivate jest osam razina (plus jedna sakrivena) zastarjele, puzeće akcije. Oni koji se sjećaju arkadnih klasika iz sredine osamdesetih poput Commandoa ili Gun Smokea bit će na domaćem terenu. Pucaj, pokupi živote, pucaj, raznesi sve kutije (koje, gle čuda, ponekad sadrže živote), dođi do kraja razine, upoznaj glavnog negativca na kraju razine, pucaj, prijeđe na novu razinu. Ovakve stvari znaju biti i zabavne, no ovdje je sve protiv vas. Grafika je jadna, kretanje lika nespretno, osjećaj za prostor siromašan, oružje je dosadno, nema nekih novih ili barem originalnih ideja...

OK, postoji nekoliko novih likova koje ćete otkriti jednom kada završite igru sa zadanim junakom (urnebesno nazvanim Wakle Skade). Oh, negativci su poprilično gadni i dobro dizajnirani, ali pogađate i sami, to nije dovoljno da se postane PSM favoritom. Staro je i loše izgleda - trebali smo je igrati na onim automatima s kovanicama ili žetonima (a i onda biste vjerojatno izabrali nešto bolje). Možete je odigrati jednom, procijeniti je poluigrivom i zanimljivom poput jučerašnjih novina. S druge strane, za tu cijenu možda i nećete. Skup sport. Oh, Konami... Reci, zašto?

K.S.

Alternativa...

Fighting Force	7/10
Loaded	7/10
Lone Soldier	6/10
Gungage	5/10

OCJENA

■ GRAFIKA:	Kao da se kasne 90-te nisu ni dogodile 4
■ IGRIVOST:	Strašno mutna 6
■ TRAJANJE:	Daleko prelako za ovisnike 4

Da je Gungage izdan prije, recimo 4 godine, naišao bi na bolji prijam. Ima šarma, ali nesumnjivo za neka prošla vremena.

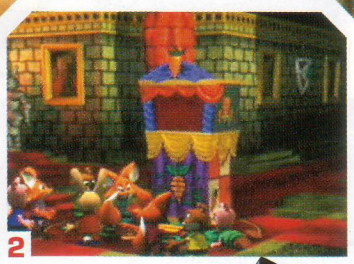
5 OD 10

ONE PLAYER | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

■ IZDAVAČ: SCEE ■ PROIZVOĐAČ: Psygnosis
■ DATUM IZLASKA: već je na tržištu ■ DOBNO OGRANIČENJE: nema
■ CIJENA: - ■ STIL: Platformer

Kingsley's Adventure

Može li zvrckasti mladi lisac spasiti svijet voća čije je sve najslađe recepte prekrila pokvarena krema?



(1) Vrlo brzo postat će najpoznatiji lisac na svijetu. Osim Basil Brusha, naravno. (2) Stanovnici Kraljevstva Voća. (3 - 4) Tipična zagonetka na platformi. (5) Budi na oprezu.

Kraljevstvo voća nije uvijek bilo tako spokojno. Opaki čarobnjak Bad Custard (Pokvarena Krema) prerušio se u glavnog kuhara, ukrao Kraljičinu Knjigu čarolija i pretvorio kraljevstvo u sam očaj. Sve su nade izgubljene, no samo do trenutka kada se pojavljuje neobičan heroj: Kingsley, mladunče lisice, mali po veličini, ali zato veliki duhom.

Kingsley's Adventures teško da će umiriti tužno zavijanje čopora koji ne može dočekati Quake II, no zato će sasvim sigurno razveseliti publiku kojoj je namijenjen. **Za razliku od ostalih igara za klince ova je igra stvarana s posebnom pažnjom, nije samo nešto više ili manje prerađena neka druga znana igra.**

Neobični glavni akteri zapravo su vrlo poznati likovi iz animiranih crtića i raznih dječjih bajki; od Alise u Zemlji Čuda do Willyja Fogga. Kreatori igre su napokon smislili jednu poštenu priču. Nije teško zamisliti odrasle kako igraju Kingsley's Adventures čisto iz nostalgije za pričama iz djetinjstva. Kako ne bi bila previše obična, igra ima dovoljno sarkastičnog humora u Kingslyjevu odnosu sa stanovnicima Kraljevstva Voća (koji kako god da okrenemo, ne rade ama baš ništa da spase svoju guzu već očekuju da to za njih učini jedan mali lisac).

Kao igra na platformama Kingsley's Adventures je dizajnirana na vrlo zadovoljavajući, uredan način. Poznato je da je u nekim igrama nemoguće ili vrlo teško positići bilo kakav napredak kada se igrač izgubi u nepoznatim ili totalno nelogičnim prostorima. Kingsleyís Adventures se oslanja na način igranja gdje se pronalaze različiti smjerovi, ključevi, pomične cigle i slično da bi se došlo na višu razinu, no opet do rješenja se dolazi iskustvom.

U jednom dijelu igre Kingsley treba posložiti podne ploče na poseban način kao jednostavnu logičku slagalicu, a to budi ugodne uspomene na The Adventure Game.

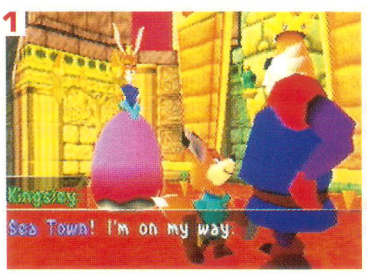
Naravno da ima i nešto nedostataka, a najočitiji je da kamera prati Kingsleyja iza leđa često kao nespretni malko pijani kamerman. Pokreti likova su nešto spori, pa tako kombinacija tih dvaju nedostataka čini žustre borbe nemogućima. No, dok god možete natjerati Kingsleyja da se kreće ravno, borba postaje način "udari i obrani se", koji je moguć čak i protiv gazda na sedmoj razini. Općenito, Kingsley's Adventures je vrlo lagano igrati, premda svaka razina zahtijeva barem jedan "nemoguć" skok i manevar, a da ih savladate treba otprilike jednako vremena koliko i da prođete cijelu razinu. Što je malo frustrirajuće.

No, opet, za mladu i nadasve strpljivu publiku Kingsley's Adventures jest isto što i za tinejdžere Lara. Čini se da na platformi ima mjesta za više od jedne lisice.

S.R.

Alternativa...

Crash Bandicoot 3	9/10
Croc 2	8/10
Crash Bandicoot 2	8/10
Kingsley's Adventure	6/10
Bugs Bunny	5/10



(1 - 2) Kraljica u Kraljevstvu Voća i opaki lopov sa svojim čarobiranjima.

OCJENA

Službeni HR PlayStation Magazin 1

■ GRAFIKA: Čista, 3D crtić. 8
■ IGRIVOST: Najčešće solidna, tu i tamo nespretna. 6
■ TRAJANJE: Prejednostavna, ako nisi klinac. 5

Kingsley je najbolja uloga lisca sve od Basil Brusha. Njegove avanture su odlično organizirane i šarmantne, no ne i za hardcore igrače.

6 OD 10

Službeni HR PlayStation® Magazin

Pretplatite se na
Službeni HR PlayStation Magazin!

Što dolazi

Što se kupuje?

Što je dobro?

Kako igrati?

Pogodite
PRAVU
metu!

Najtiražniji,
najčitaniji,
najbolji na svijetu
Službeni HR PlayStation Magazin
napokon i u Hrvatskoj!
JEDINI časopis s CD-om
za PlayStation!

PSM - Algoritam Multimedija
Gajeva 12
10000 Zagreb
Telefon: 01/480 33 33
e-mail: psm@algoritam.hr

10 PRVIH PRETPLATA BESPLATNO!

Kupon za pretplatu

BROJ 1

Službeni HR PlayStation Magazin

Da, želim se pretplatiti na časopis Službeni HR PlayStation Magazin. Molim da mi časopis šaljete na navedenu adresu. Časopis ću platiti za 6 brojeva na označeni način.

☐ **6** brojeva - 249,50 kn
Jedan broj dobivate BESPLATNO!

Način plaćanja:
☐ Općom uplatnicom na račun izdavača
☐ Predračunom (pravne osobe)
☐ Čekovima građana - do tri obroka

Izdavač se obvezuje dostaviti vam vaš primjerak na kućnu adresu odmah po izlasku broja.

Ime: _____
Prezime: _____
Adresa: _____
Mjesto i PB: _____
Telefon: _____

JMBG: _____

_____
Vlastoručni potpis

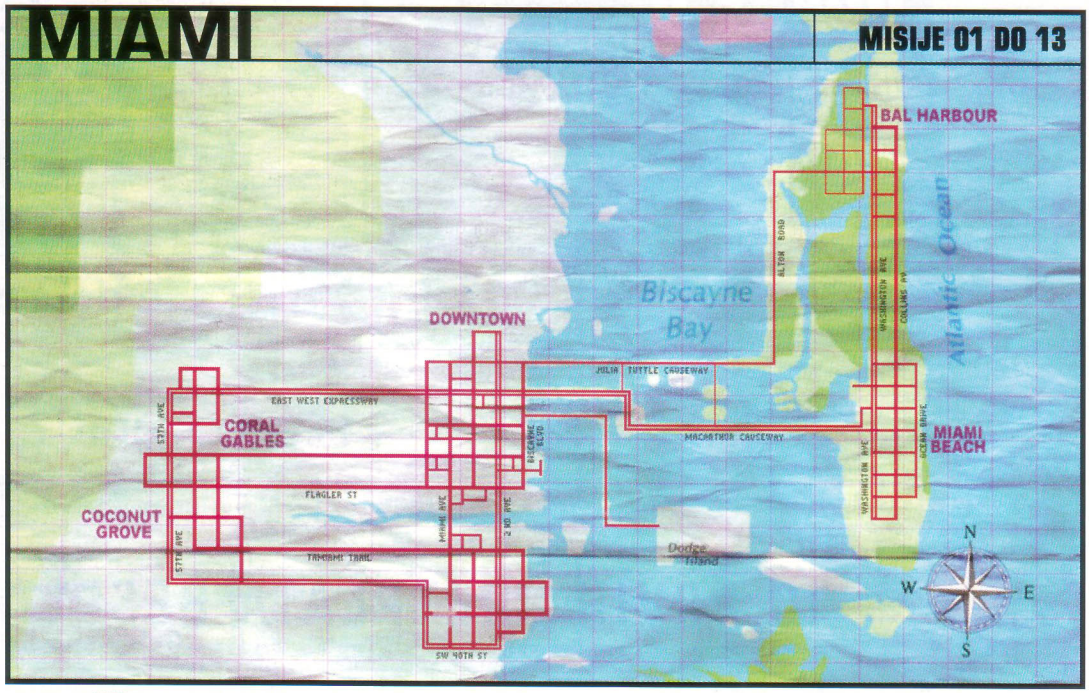
Kupon pošaljite na adresu redakcije:
PSM - Algoritam, Gajeva 12, 10000 Zagreb

Službeni HR PlayStation Magazin

TOP SECRET

DOBRODOŠLI U ŠKOLU DEFANZIVNE VOŽNJE. DAN MAYERS JE NA VRUĆEM SJEDIŠTU, STOGA SE VEŽITE. ČEKAJU VAS 44 MISIJE I NE BAŠ PREVIŠE VREMENA...

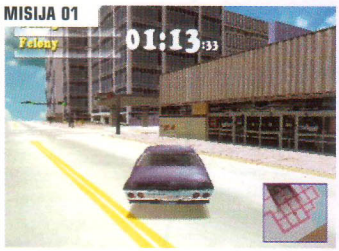
DRIVER



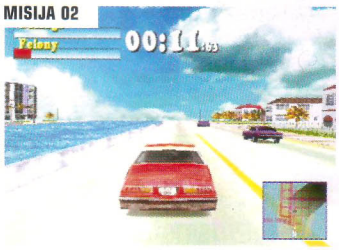
MIAMI

OK, Miami je savršena okolica za tvoju prvu seriju tajnih misija u podzemlju. Ovdje ćeš naučiti sve vještine potrebne da bi lakše savladao ostatak igre. Postoji samo nekoliko teških utrka s kojima ćeš se teže nositi. Prolazak s jednog kraja grada na drugi zahtijeva dosta razmišljanja. Postoje dva puta, ali da budem iskren najbolje je da uvijek voziš McArthur Causewayem. Ono što još jedino trebaš znati, jest da su policajci stručnjaci u blokadama na cesti, ali i to se da srediti čistim prolaskom po sredini..

MISIJA 01



MISIJA 02



Misija 1
POSAO U BANCI

Ovo je jednostavan uvod u umjetnost vožnje u bijegu. Meta je banka u North Dawtownu. Banda koja se nalazi u banci unosi strah u kosti malim bespomoćnim staricama. Ti dolaziš ulicom rasturajući sve oko sebe, zaustavljaš se pred bankom i pokupiš svoju ekipu, tj. bandu iz banke. Jedino za što se trebaš brinuti, jest da dođeš po njih točno kada na satu ostane 15 sekundi, inače će osoblje banke pozvati policiju. Kada obaviš taj posao brzo kreni prema svojem skloništu u South Miami Beach. Izbjegavaj policiju na putu. Iako nemaju uključen radar, lako će ti se uhvatiti za rep, a tada ćeš ih se teško riješiti jer su brzi ko metak. Zaustavi se pred skladištem, inače

MISIJA 03

tvoja ekipa neće moći izaći van iz auta. Posao obavljen.

Misija 2
SAKRIJ DOKAZ
Svaki policajac na cesti traga za tvojim automobilom jer ga je neka budala ukrala iz gradonačelnikova ureda. Ono što ti sada treba jest prebojavanje auta i više nećeš biti prepoznatljiv. Za taj posao trebaš naći kojeg Phila Mitchella. Na svu sreću jedan je iza ugla kod North Bal Harboura. Zapravo, on je na drugom dijelu grada, ali to je nebitan detalj. Što god činio, ne idi Tuttle Causewayem jer je preuzak i policija bi ti odmah bila za vratom. Kreni autocestom s četiri trake i idi prema dokovima. Potrudi se da ne pokupiš potjeru jer ćeš se je teško riješiti prije isteka vremena.

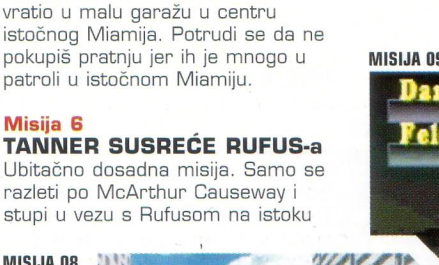
Misija 3
TICCO-va VOŽNJA
Ticco ima mali posao. Navodno mu neki starkelja duguje puno novaca. Kako bi ga natjerao da plati, treba mu malo "poticaja" s toljagom. Nakon toga kreni lijevim mostom (drugi putovi su previše otvoreni). Kada nađeš Ticcova starkelju, okreni se prema Coral Gables. Izbjegavaj policijske automobile putem jer... Ticco ne voli policiju.

Misija 4:
SLUČAJ ZA KLJUČ
Ovo je teška misija. Dolazi u nekoliko dijelova koji su vrlo opasni i nepogodni za sjajni krom tvog automobila. Pokušaj završiti prvu sekciju sa što manje štete, pa je onda spremi. Sljedećih nekoliko sekcija, ovisi o tome koliko štete napraviš i koliko policijskih automobila privučeš na sebe. Recimo ovako, bit će blokada na mostu k Dodge Islandu i ako tvoj automobil neće biti u odličnom stanju, nećeš ih uspjeti proći. Prvo kreni prema South Miami Beach kako bi pokupio ključ, tada se zaleti preko Baya po sljedeći u Marini. Ovaj put ćeš privući na sebe potjeru. Izbjegni ih što bolje znaš. Pri hvatanju broda kreći se uskom ulicom prema Dodge Islandu, oprezno izbjegavaj policiju putem. Zanimljiva metoda je da se što više možeš stisneš između civilnih automobila. Policija se iz nekih razloga neće zaletjeti u tebe, ako uvidi da postoje mogućnosti da se ugroze civili. Stisni gas i kreni na otok prema svojoj povjerljivoj vezi.

Misija 5
ČIŠĆENJE
Ovdje je glavni problem izbjegavanje policije. Neki idiot je ostavio auto ispred načelnikove kuće, a tvoj posao je da vratiš auto što sigurnije i tiše. Kreći se četverostaznom autocestom kako bi automobil vratio u malu garažu u centru istočnog Miamija. Potrudi se da ne pokupiš pratnju jer ih je mnogo u patroli u istočnom Miamiju.

Misija 6
TANNER SUSREĆE RUFUS-a
Ubitačno dosadna misija. Samo se razleti po McArthur Causeway i stupi u vezu s Rufusom na istoku

MISIJA 08



MISIJA 06

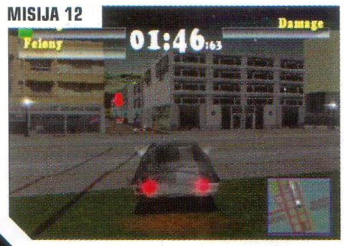
Miami Beacha. Ipak, budi pažljiv da ne pokupiš pratnju jer Rufus baš i neće biti sretan ako mu dovučeš pola policijskog odjela Miamija. Plus, ako pokupiš pratnju, kod cilja više nećeš imati vremena riješiti ih se na vrijeme. U tom dijelu grada to i nije baš lako.

Misija 7
IZBAVI JEAN-PAULA
Ova razina bi mogla i potrajati. Meta je oklopno vozilo na putu prema zatvoru. Moraš gurnuti auto s ceste i izvesti Jean-Paula na slobodu. Problem je jedino u tome što su ti vozači poprilično oštri i brzi, tako da i ti u samom startu trebaš biti vrlo brz kako bi mogao pratiti njihov korak. Stisni gas i zaleti se ravno u njih. To će ih zaprepastiti, ali ti i dalje pritišći i ne puštaj ih da pobjegnu. Poželjno je da ih se gurne sa ceste dok su još u gradu. Tako ćeš imati čisti prolaz na putu k sigurnoj kući u Bal Harbour. Još je bolje ako ih možeš loviti uzduž cijelog McArthur Causewaya. Dva oštra ugla omogućavaju ti da predviđiš gdje će skrenuti što te dovodi u siguran kontakt s njihovim autom. Nikako nemoj pokupiti neku potjeru jer ćeš upasti u svijet nevolje.

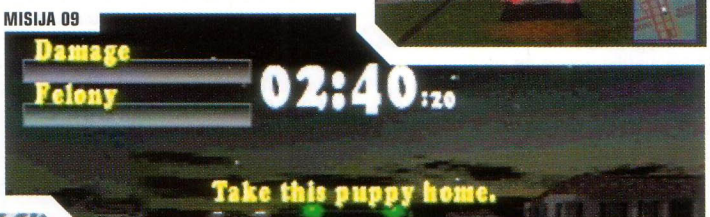
Misija 8
POVRAT DUGA
Ah, zvukovi iznuđivanja u nedeljno poslijepodne. Ova misija zahtjeva puno manje posla nego što izgleda na prvi pogled. Raznesi grad, uništi pet kafića koji pripadaju Alexu Bomperini, koji je izjavio da više ne treba tvoju "pomoć". Restorane ćeš lako naći, ako ćeš pratiti radar. Nekoliko ih je u središtu grada, jedan je u poslovnom djelu grada, jedan u Coral Gablesu i na kraju još jedan u Coconut Grovu. Kada dođeš do prvog, dobro se provrti unutar kafića. Razbij stolove jer ćeš dobiti pristojne vremenske bodove za to. Očito će taj luđački pohod privući policiju i nakon nekoliko prvih napada bit će ti za repom. Srećom, u ovoj razini oni su poprilično spori i slabi, pa to ne bi trebao biti problem. Kada dođeš do mjesta koje je označeno na radaru, uspori i širom otvori oči. Crvene strelice koje te vode do cilja je teško uočiti.

MISIJA 11

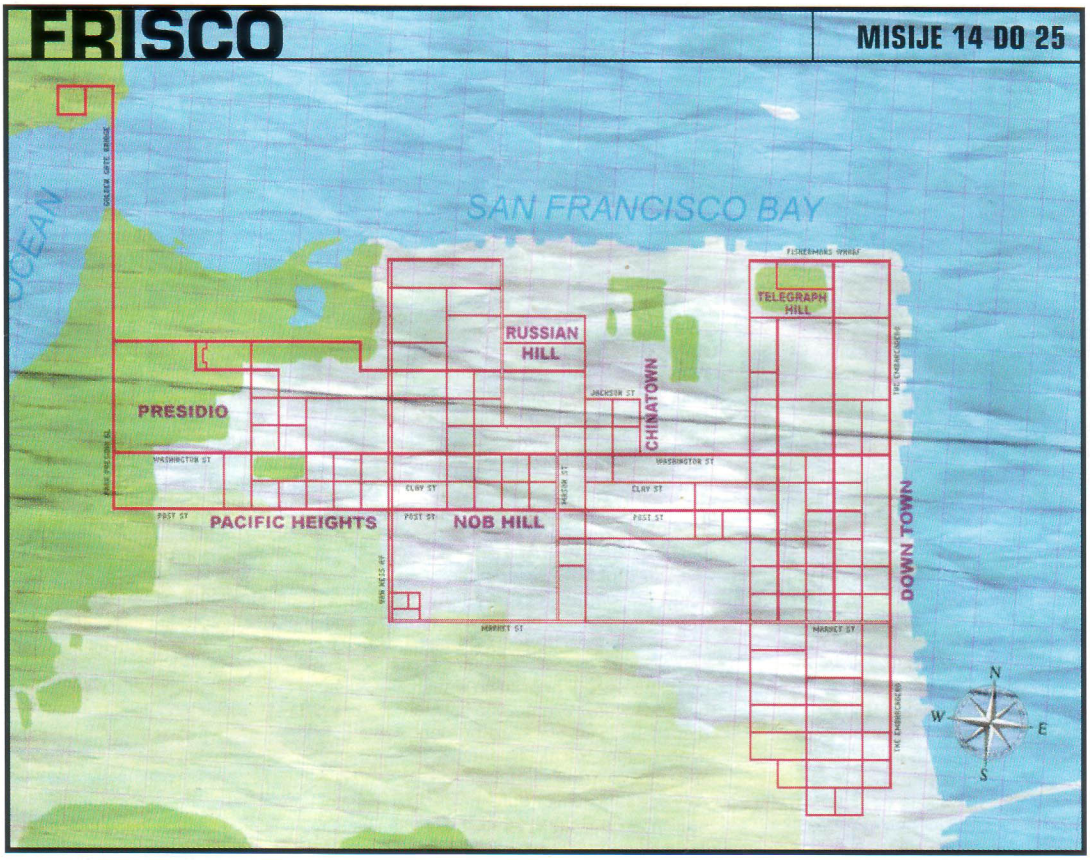
MISIJA 12



MISIJA 09



TOP SECRET



Misija 9
SUPERFLY VOŽNJA

Ovo je teška misija, posebno ako izabereš krivi put. Pravo iskušenje je krenuti Tutlle Causewayom na drugu stranu, misleći da će biti brže rješenje. Problem je naravno policija koja je postavila gomilu blokada po cesti. Pri zaletima u te blokade jako ćeš oštetiti svoj osjetljivi auto. Izvedivo je, ali vrlo teško. Kreni otvorenijim putem i imat ćeš puno veće šanse za uspjeh. Ali budući da je ovaj put dalje od mete, morat ćeš se potruditi uopće ne oštetiti auto.

Misija 10
POŠILJKA STIŽE

Relativno jednostavno, iako je problem savladati uski prolaz za pješake prema Dodge Islandu. Na sreću, policija ti neće biti problem, zato navali po gasu i stići ćeš do prolaza bez da privučeš njihovu pažnju na sebe. Nećeš se previše namučiti jer na cesti nema blokada koje bi spriječile tvoj uspjeh. Kada stigneš do otoka, samo se zaleti kroz sanduke nagomilane na zaobilaznici. Nećeš imati vremena pratiti cestovna pravila. Kada stupiš u vezu, vrati se istim putem odakle si i došao. Samo pripazi, znakove moraš pratiti obrnutim redoslijedom, nego u dolasku. Požuri se u svoje skrovište, što brže možeš.

Misija 11
MAMAC ZA ZAMKU

Treba naglasiti da za prvi dio ove misije imaš jako malo vremena. Za početak moraš, što je moguće brže, stići do Bal Harboura. Opet koristi McArthur Causeway, koji je možda duži, ali ima manje gužve od policije. Zatim se zaleti u stražnji dio crnog auta i prisili ga da te proganja nazad prema Miami Beachu. Pazi da ne budeš prebrz za njega jer te onda on neće moći pratiti. Kada stigneš do Miami Beacha, slijedi crvenu strelicu, pa će se jadnik koji te slijedi naći na krivom kraju bejzbolske palice. (Tamo je ljubljeni Ed.)

Misija 12
IZVEDI DI'ANGIOV AUTO

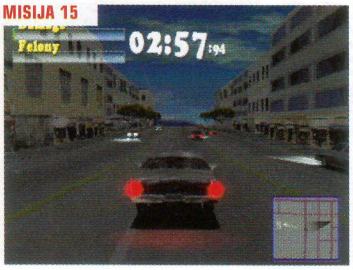
Još jedan relativno jednostavan zadatak, koji zahtijeva samo da uništiš neprijateljski auto. Stvar je u tome što je taj frajer vještiji od Mr Ploda u svom starom razbijenom autu. Juri paralelno s njime i na okuci ga rasturi. Tamo se pobrini da ga totalno razbiješ, ili će se on potruditi da se vrati i gnjavi te koji drugi dan.

Misija 13
DOUŠNIK

Potencijalno teška misija, zahvaljujući sjaju vode na cesti. I dok kiša polako curi, izvezi se iz skrovišta udesno, pa zatim udari opet desno, kao da ideš prema mostu preko zaljeva. Otuda ćeš lako uočiti vlak, te ga prati, sve dok on iznenada ne skrene oštro ulijevo. Nakon još nekoliko skretanja, vlak će stati na stanici, a crvene strelice upućivat će na mjesto sastanka. Iako će ti ostati tri jadne sekunde, ne odustaj, nego stisni gas i zaleti se pod tračnice vlaka. To će ti uštedjeti nekoliko trenutaka, osim ako se ne zaletiš u potpornji stup.

MISIJA 13

MISIJA 15



MISIJA 16

SAN FRANCISCO

Frisco je prepun dugačkih, širokih, ravnih linija. Problem je u kvrgama koje se nalaze svuda po cestama. Sjeti se Stevea McQueena u Bullittu? Ovdje ćeš naći teži auto od onog koji si vozio u Miamiju, no iako je on ujedno brži auto, rizik postaje veći kako ti dolijećeš s raznih strana. Uključenje Golden Gate Bridge je također odličan potez. Kako bi se upoznao s gradom i dobio na prednosti u misijama, odaberi prvo opciju Take A Ride.

Misija 14
POSAO U KASINU

Ovo je relativno jednostavna misija, a služi kako bi se priviknuo na rute koje se ne nalaze u Chinatownu, gdje je tvoje skrovište. Brzo kreni u Kasino, južno od Nob Hilla. Usput pokupi neke stvari i kreni prema skladištu u South Downtown. Jedino na što trebaš pripaziti su raskrižja. Ona su ovdje puno češća nego u Miamiju i zahvaljujući tramvajskom sustavu, prepuna su slijepih ulica, koje se niotkuda stvore ispred tvog jurećeg auta. Dug je put do skladišta, ali kada jednom stigneš tamo, bez problema ćeš uočiti crvenu strelicu. Drugo je pitanje kako ući unutra. Ulaz ćeš naći sakriven na južnoj strani zgrade. Probij se kroz kutije i vozi u smjeru kazaljke na satu, sve dok ne dođeš do mjesta za vezu.

Misija 15
AKTOVKA

Tri su lokacije koje moraš pronaći prije nego se nađeš s The Manom. Prvo po redu je Levy's, koji ćeš lako naći u Downtownu. Ne brini za vrijeme, imaš ga na bacanje. Zatim požuriš u dućan alkoholnih pića u

MISIJA 17

MISIJA 18

Nob Hillu pa kroz njega u Russian Hill na posljednji dio testa. Ne zaustavljaj se na crvenim oznakama, samo projuri do sljedećeg i koristi se radarom kao vodičem. Kod Presidija ćeš naći Maupin's, koji će ti dobro doći u sljedećem dijelu misije. Brzo kreni preko Golden Gate mosta kako bi stigao do točke razmjene u planinskom bloku na drugoj strani zaljeva. Iznenađujuće je koliko automobila izađe iz jednog bloka. Nepotrebno je uopće reći da trebaš izbjegavati policiju. Također si ne smiješ priuštiti preveliku štetu na autu jer je misija dosta dugačka.

Misija 16
ORUŽJE U PRTLJAŽNIKU

Opet neki mali usputni posliić. Kreni prema Fisherman's Warf i sakrij oružje u prtljažnik. Tada ih prenesi nazad k Jimmyjevu za njegovu kolekciju. Kao i uvijek, izbjegavaj policiju jer neće biti blagi prema tebi nađu li vrhunsko oružje u spremniku auta. Vrijeme ti ne bi trebalo biti problem, dapače iskoristi ga i kreći se zaobilaznicama, što dalje od momaka u plavom.

Misija 17
U TRGOVAČKOM CENTRU

Uputi se prema trgovačkom centru na jednu laganu vožnjicu razbijanja i prepada, pa se onda vrati natrag na sigurno. Pažljivo tempiranje vremena je vrlo bitno za put nazad. Vozi samo ravno prema van i nećeš imati problema. Tada ćeš biti na putu kući, samo što je taj put vrlo dugačak i proteže se kroz cijeli grad, a ti si stvarno ne možeš priuštiti da previše oštetiš auto. Policija će ti biti na vratu gotovo cijelim putem, ali pokušaj im se izgubiti vozeći se po tračnicama tramvaja. Stisni se između tramvaja koji se suprotno voze i uz malo sreće policajci će se zaletjeti u njih. To će ih zadržati neko vrijeme.

Misija 18
TAXI!

Ovo je sigurno najjednostavnija misija u cijeloj igri. Vozeći čovjeka na stražnjem sjedalu ludiraš se ulicama San Francisca. Razbacuješ se, zaletavaš u sve i svašta, pokušavajući mu utjerati strah u kosti. Nekoliko okretaja za 360 stupnjeva i igra kukavice s policijom trebala bi ispuniti kvotu straha. Pokazivač njegova straha nalazi se u gornjem desnom kutu. Kada se pokazivač popuni, zadatak je ispunjen jer čovjek odustaje od takve vožnje. Uništi automobil na sve moguće načine, ali se potrudi da ga ipak ne uništiš totalno.

Misija 19
TERET

Vrlo zgodna ideja za misiju, ali rizik postaje preočit nakon prvih par pokušaja. U tvome autu nalazi se sanduk pun premium gelignite-a. Znači, ako razbiješ auto, paket će eksplodirati. Pažnja je naziv igre. Vozi se polako prema skladištu u Chinatownu. Izbjegavaj policiju u tom području. Oni će započeti provoditi samoubilačku misiju, i to samo za tebe i tvoj auto.

Misija 20
PRIJEVOZ COSYJA DO HELIKOPTERA

Pokupiti mladog Cosyja nije neki problem. Makar će možda biti knap s vremenom, ali on je odmah iza ugla. Sljedeći korak može biti malo teži. Moraš ga dovesti do mjesta gdje slijeću helikopteri, a do tamo ima dosta puta. Također je malo sklisko na ulicama zato pripazi na skretanja u raskrižjima i budnim okom pripazi na vrijeme. Policija ne bi trebala

MISIJA 23

stvarati puno problema sve do kraja puta, ali jednom kada Cosey sigurno uđe u helikopter, nema šanse da ga spriječe u bijegu.

Misija 21
POSAO U CHINATOWNU

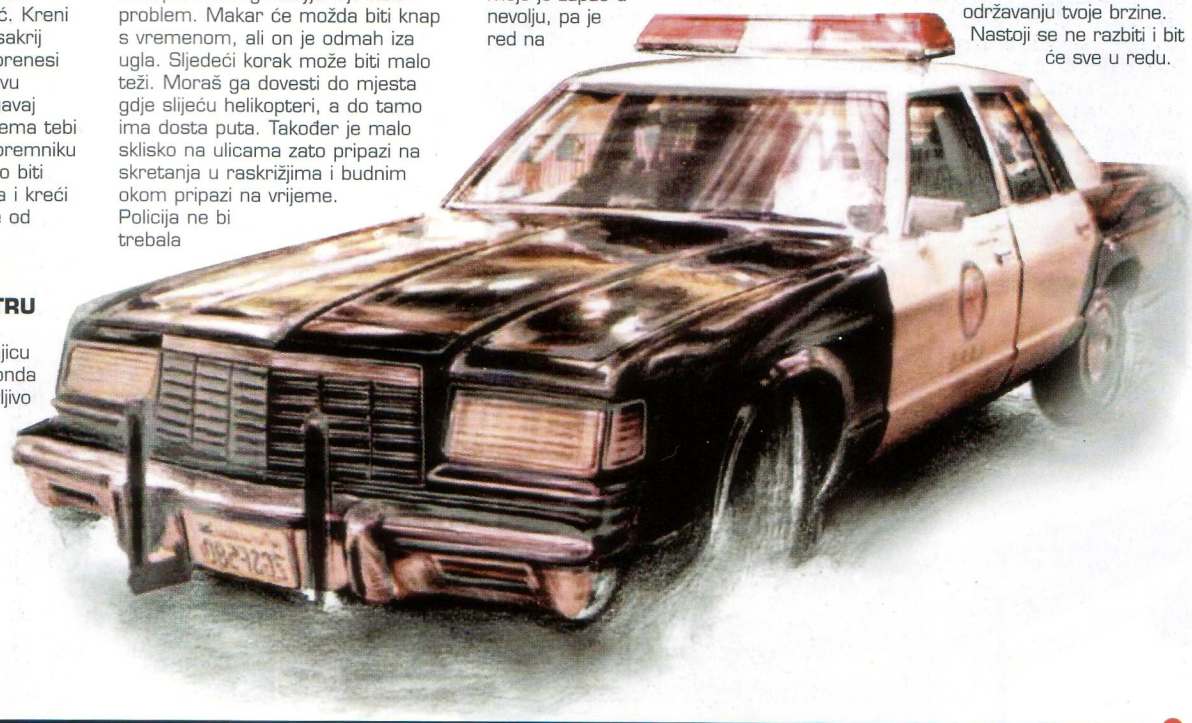
Prvi posao je jednostavan. Slučaj je hitan, zato bolje stisni gas i požuri u North Downtown. Pokupi stvar ispred Pawshopa, zatim brzo kreni nazad prema Russian Hillu i Chinatown. Morat ćeš se skrivati do Southsidea kako bi stigao sigurno. Samo vozi brzo i izbjegavaj policiju.

Misija 22
MILOSRDNA MISIJA

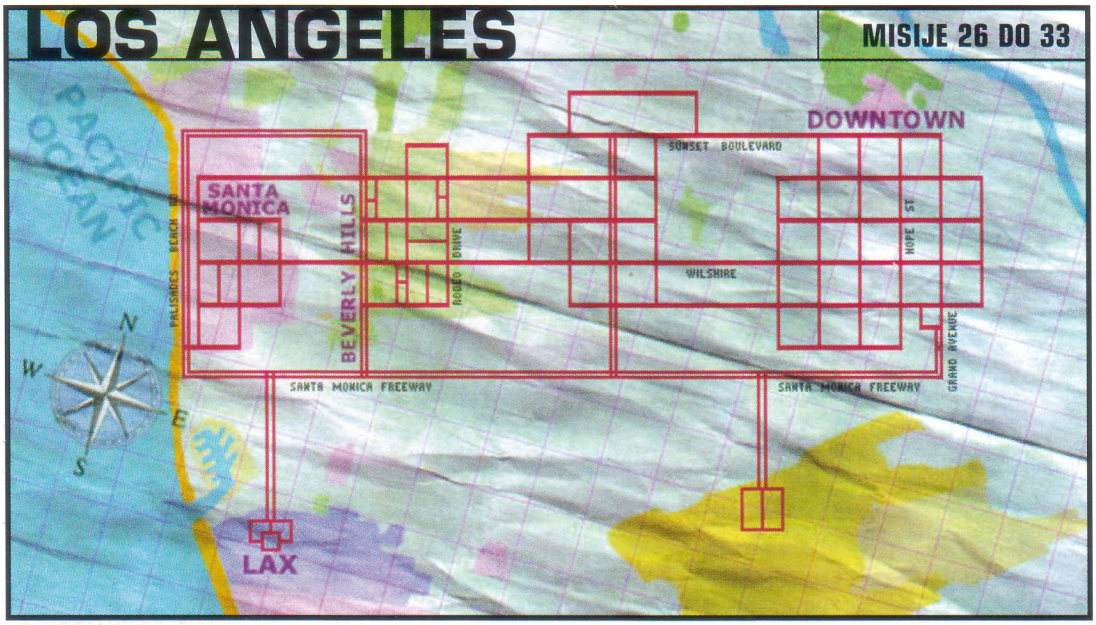
Mojo je zapao u nevolju, pa je red na

MISIJA 24

Tanneru da ga spasi. Imaš tri govornice kao mete da ih uništiš, a i vrlo malo vremena za njih. Okreni se prema južnom kraju Dawtowna i učini prvi poziv. Sljedeći je na dalekom sjeveru Dowtowna. To je vražje putovanje, ali na svu sreću treba ići samo ravno naprijed. Na kraju kreni ravno preko Nob Hilla i pokupi nesretnog Moju. Bonus ovdje ovisi o održavanju tvoje brzine. Nastoji se ne razbiti i bit će sve u redu.



TOP SECRET

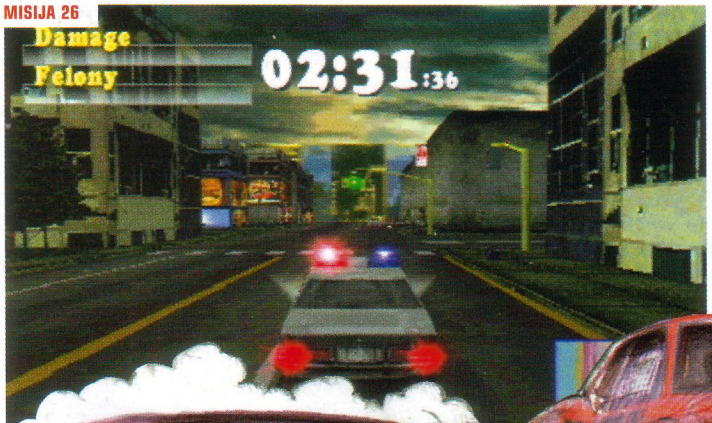


Misija 23
ZAMKA
Prvi problem ovdje je vrijeme. Nevjerojatno je mokro i uzrokuje sklizanje i okretanje tvojeg auta više nego obično. Odmah dođi na veliko automobilsko parkiralište u Downtownu i zaleti se prema gore. Primijetit ćeš da ti se auto i dalje skliže na betonu, iako je suho unutra, zato ga kontroliraj vrlo pažljivo, naročito na uglovima. Meta je na vrhu, ali ćeš ubrzo saznati da je to namještaljka, kada čuješ hordu policijskih automobila iza sebe. Izbori svoj put natrag i kreni prema skrovištu. Nije lako jer te ganja većina SFPD - a.

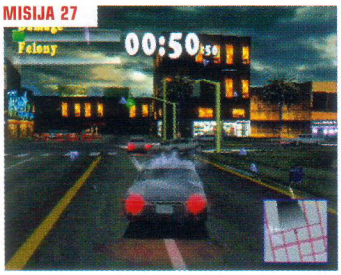
Misija 24
POSAO U SKRIVENOJ ULICI
Sličan posao kao u Miamiju, samo pokupi čovjeka kada izađe na stanici u Hyde Streetu. Očito je da će policija imati straže, tako da moraš biti vrlo brz kada pokupiš doušnika. Što brže možeš vozi prema Embarcaderu k skrovištu. Vrijeme ti curi, zato se potrudi da se nigdje ne razbiješ, ako je moguće.

Misija 25
TANNER I SLATER
Još jedna od mrskih potjera, no ovaj put s vrhunskim vještakom za volanom suprotnog auta. Tip je vrlo oštar, zato malo poradi na vježbanju ganjanja u podigri potjere, prije nego kreneš u akciju. Drži mu se na repu, ali mu dopusti da se vozi uzduž pločnika. Ti se drži desne strane ceste. S vremenom i on će se morati vratiti u promet i na taj način će usporiti i omogućiti ti da ga srežeš i udariš. Pet do šest udaraca trebalo bi biti dosta.

MISIJA 26



MISIJA 27



LOS ANGELES

Prva stvar koju ćeš uočiti o Los Angelesu jest da je grad golem. Na karti ništa ne izgleda tako daleko, ali te autoceste idu u beskraj i često su baš dosadne. Također zahvaljujući činjenici da je gotovo čisti mrak, malo je teže vidjeti kraj ceste sve dok se ne navikneš na raspored. Često ćeš se zateći kako juriš prema neboderu, samo da osjetiš širinu pločnika, ili nogostupa, koji su širi nego obično i ako promašiš skretanje, zaletjet ćeš se u stakleni zid Wal-Marta. Nije preporučljivo. Vozi sigurno i lijepo se provedi.

Misija 26
UKRADI POLICIJSKI AUTO
Nekako si uspio dobiti policijski auto od pouzdanoga ilegalnog izvora. Jednostavno ga trebaš dovesti do dogovorenog mjesta primopredaje. Imaj na umu da je to tvoja prva misija u LA, i da ćeš najvjerojatnije imati puno posla s upoznavanjem plana grada. Najsigurnije je da se uputiš autocestom, no pazi da pogodiš pravu prometnu traku. Također provjeri i sirenu. Bit će ti zabavno plašiti ostale vozače na cesti, samo trudi se da ne uznemiriš policiju jer će se rasuti po tebi kao osip. Zato je se kloni.

Misija 27
LUCKY TREBA DOKTORA
Nastao je mali problem. Jedan od tvojih momaka treba hitno biti hospitaliziran jer je dobio metak u nogu. Požuri se prema East Endu i naći ćeš svoju bandu u stražnjem prolazu nadesno. Vremena je vrlo malo, zato se potrudi da se ne razbiješ ili ne

MISIJA 28

MISIJA 30

MISIJA 31

MISIJA 32

pokupiš potjeru. Kada Lucky uđe u auto, brzo kreni naprijed prema bolnici. Ovdje si možeš priuštiti lakšu vožnju, iako je liječnik na drugom kraju grada. Potrudi se da pobjegneš policiji koja te nastoji uloviti na autocesti. Liječnica ne voli da njezino tajno mjesto bude puno "smeća".

Misija 28
LOV

Standardna vruća potraga je opet počela. Ne gubi kontakt s metom (očito) ili će maskirani mafijaš biti izgubljen. Ovog puta prednost je što znaš kamo Duval smjera. Provjeri LAX (LA zračna luka) na karti. Vidjet ćeš da komadić autoceste vodi ravno prema zračnoj luci. Savršeno za napad u trku, ne misliš li tako?

Misija 29
MAYA

Misija ravno iz zapisa Pulp Fictiona. Maya se predozirala i hitno treba u bolnicu. Prvi dio je cool. Samo stigni do bolnice što brže možeš, pazeći da se ne razbiješ ili ne pokupiš pratnju. To će ti dati par sekunda više za sljedeći dio misije. S Mayom na stražnjem sjedalu auta dojuri do bolnice na dalekom jugu grada. Ne zaustavljaj se na semaforima, izbjegavaj sudare, nemoj pokupiti pratnju i onda možda, ali možda, uspiješ sigurno proći. Budući da imaš samo minutu ekstra vremena na satu, to se može pokazati vrlo teško.

Misija 30
UDARAC MADDOX

Teška potjera kroz ulice LA. Kao prvo sakupi svoju razbijačku skupinu. Oni možda jesu daleko od tebe, ali ako se držiš ceste i voziš samo ravno, put je vrlo jednostavan. Kada budeš blizu parkirališta, drži se glavne ceste sve dok ne ugledaš metu. Tad skreni lijevo u višekatnicu i kreni prema krovu. Ako imaš vremena, sredi si tako da se možeš odmah zaletjeti prema van jer je vrijeme u sljedećem djelu vrlo kratko. Probaj da previše ne razbiješ auto, inače nećeš nikada dospijeti do sljedeće razine. Sada ideš ravno prema Sunset Bulevaru i kazalištu. Kada se izvučeš iz pucnjave, u slalomu juriš prema sigurnom, ali sa svom silom zakona za vratom. Auto će ti vjerojatno biti totalno razbijen, zato se kreći najravnijom cestom prema sjeveru i drži je se sve dok ne promijeniš smjer za autocestu i ne nađeš skrovište.

Misija 31
POMOĆ LUCKYJU

Lucky je u nekakvoj nevolji i ti se spremaš da ga spasiš. Vrijeme je da pokupiš ekipu razbijača za prvi dio, zato se zaleti preko grada do mjesta za sastanak sa njima. Ne bi trebalo trajati dugo, pa ako i lupiš auto, nema veze jer imaš dosta vremena. Nevolja je u tome što ti kasnije preostaje samo minuta da prijeđeš cijeli grad i stupiš u kontak s The Manom prije nego što on dobije metak. Ne zaustavljaj se ni radi čega i kao uvijek pazi na potjeru jer ćeš je se teško riješiti na vrijeme. Ako se slupaš, najbolje će biti da ponovno kreneš. Na početku drugog dijela izradi plan puta prema tvojoj kući.

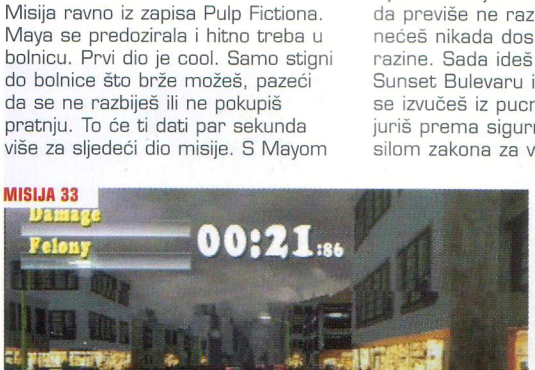
Misija 32
BIJEG NA BEVERLEY HILLSU

Zahvaljujući raskošu bogatog i poznatog Beverly Hillsa na svaki kriminalni čin se mrsko gleda (osim, naravno ako ga ne počini stanovnik te četvrti). Ti očito ne smjeraš nešto dobro jer privlačiš policiju kao muhe. Za početak ćeš primijetiti da će svaki i najmanji prometni prekršaj završiti s policijskom pratnjom, zato budi vrlo pažljiv na izlasku. Također imaš i vrlo malo vremena za prepirke s njima, što usput uvelike otežava put. Nakon počinjene krađe, bit ćeš obasipan policijskim autima, koje trebaš izbjeći. Dok stigneš do mjesta u Santa Moniki, ono će već okružiti policija, što će putovanje kroz cijeli grad do sigurne kuće u udaljenom istoku Downrowna učiniti vrlo napornim. Velike šanse su da će tvoj auto biti već malo izlupan do tada, zato budi oprezan.

Misija 33
TEST VOŽNJA

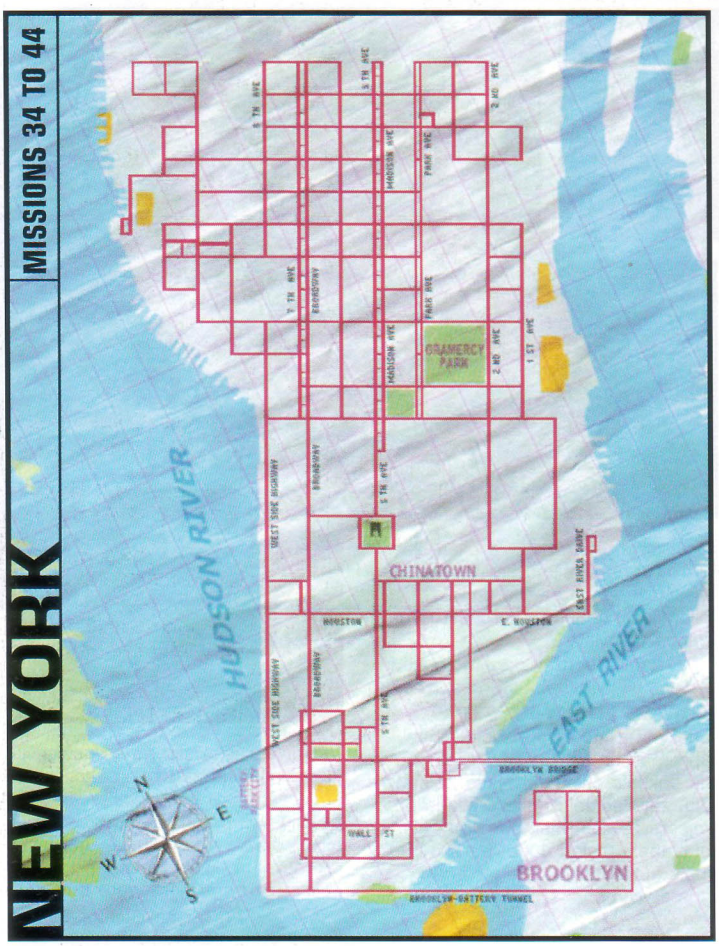
Ubitačno dosadna misija. Vozi s jednog kraja grada na drugi što brže možeš. Uzmi što moraš, proleti kroz centar ili skoči na Santa Monica Freeway i kreni ravnim putem. Problem je jedino što je LA veliki grad pa ti se vožnja po autocesti možda ne dopadne. Vrijeme baš i nije problem, pa ti odluči. Kontaktna točka je na dalekom sjeveru, na zapadnoj okuci grada.

MISIJA 33



MISIJA 34

TOP SECRET



NEW YORK

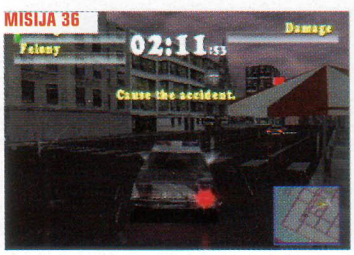
Nuu Jojk, domovina žutih taksija i glasnih ljudi. Vrlo uzbudljiv i opasan grad, uskoro će postati još opasniji zahvaljujući činjenici da ćeš ti početi juriti po ulicama u svom konjima nabijenom autu. Sve oznake su ovdje, ali ih nećeš imati vremena provjeravati jer će ove misije zahtijevati tvoju punu koncentraciju. Ovo je dio gdje cijela igra postaje užasno teška. Krhki auti kojima je potrebno samo nekoliko udaraca, ili, cijeli dućan plavih na tvojim leđima. Pravi Hill Street Blues ili NYPD Blue. Samo za turističko razgledavanje izaberi Take A Ride opciju.

Misija 34
PREKIDAČ NA GRAND CENTRAL STANICI

Prvi zadatak u NY-u nije tako težak, no put pred tobom je dug, a ceste skroz mokre. Svoj kontakt ćeš naći kod zgrade koja izgleda kao velika gradska dvorana. Tada krećeš u trku kroz grad sve do stanice u South Eastu. Vremena ima dosta, ali se vremenska granica proteže kroz oba dijela. Zato požuri da stigneš od stanice natrag do dvorane u zadanom vremenskom roku. Dopunski problem je u tome što su se ovaj put i policija i zločesti dečki namjerili uhvatiti te. Zato pazi na sve vozače sumnjivog izgleda po cesti.

MISIJA 35

MISIJA 36



MISIJA 38

Misija 35
LUTHEROVA HRPA SMEĆA

Ovo će ti vjerojatno biti dosadna misija. Auto koji voziš ima zadnji pogon, dva sudara i misija je gotova - zato pažljivo postupaj s njim. Auto ti je u takvom stanju da će policajci stalno htjeti nešto njuškati oko šasije. Pokušaj im se zato sklanjati s puta. Kreći se od sjevera grada putem skroz prema East Riveru gdje se nalazi neki mali otok. Dalek je to put, ali na svu sreću nemaš vremenskog ograničenja, zato vozi smireno.

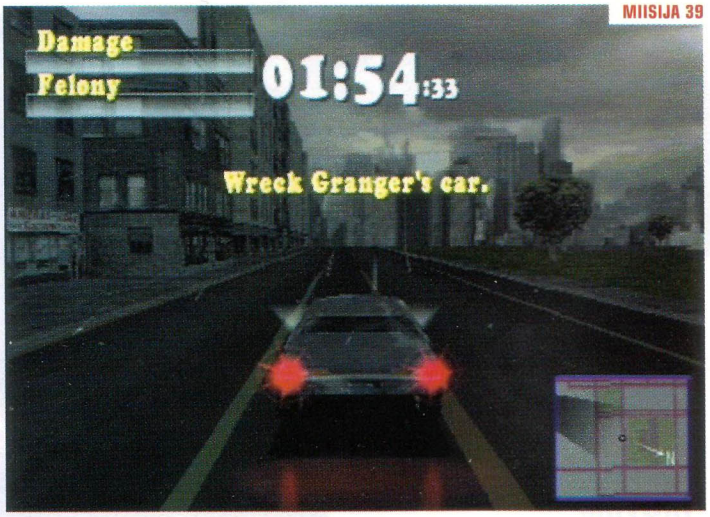
Misija 36
NESREĆA

Uskoči u svoj policijski auto i kreni za Grangerom. Vidjet ćeš ga kako prolazi pored mjesta gdje se skrivaš. Izleti van i zaleti se u njega. Njegov auto nije tako čvrst kao tvoj, zato bi par poštenih udaraca trebalo obaviti posao. Vrlo je predvidljiv. Mali trzaj u lijevo predviđa veliko skretanje u desno. Uhvati ga na vrhu tog okretaja i stvorit ćeš odličan kontakt. Gurni ga preko ceste i pošalji u zaborav.

Misija 37
OSLOBAĐANJE

Spremi se na dugu vožnju gradskim ulicama. Ovaj posao zahtijeva spašavanje nekih kompića od policijske paljbe. Očito je da tim bijegom policija neće biti zadovoljna. Nemoj pokupiti potjeru u prvome dijelu jer ih se nećeš moći riješiti kada dođe do spašavanja. Kada pokupiš dečke, kreni natrag kroz grad. Policija diljem grada očito vapi za tvojom krvlju, zato vozi brzo i oprezno jer te imaju na oku. Kada jednom dođeš do autoceste, trebat će ti manje od polovice štete da stigneš na drugi kraj u sigurnost svoje kuće. Nešto više oštećenja od toga i bolje ti je da kreneš iz početka cijelu razinu. Kada stigneš do odredišta, okreni se na desnu stranu i pristupi centralnim zgradama.

MISIJA 37



Misija 38
UZMI TAKSI
Jednostavna razina, ako izabereš lakši put prema van. Taksi koji voziš vrlo je osjetljiv na udarce te, budući da vrijeme nije ograničeno, možeš pobjeći vozeći lagano natrag prema meti preko rijeke. Što god da činio - ne idi preko Brooklynskog mosta jer dva svoda toga mosta uzrukuju nevolje ako juriš bilo kojom brzinom. Ovdje stvarno ne bi trebao imati puno problema.

Misija 39
UNIŠTI GRANGEROV AUTO
Cilj je vrlo lako pronaći, i moći ćeš ga vrlo brzo izbaciti iz ringa, osobito ako izvedeš nekoliko jakih udaraca sa strane, umjesto udaraca straga. Problem nastaje kada ti pokušaš pobjeći, okružen policijskim automobilima koji te nabijaju u zid. Kad jednom nađeš slobodan prolaz prema Central Parku, izgubit ćeš ih.

Misija 40
SKINI GRANGEROVE DEČKE
Ova jurnjava pokazala se kao vrlo teška i to zbog toga što se moraš obračunati čak s četiri automobila. Mnogo je bolje da ih u ovoj misiji zabijaš u zgrade nego da se sam sudaraš izravno s njima. Na taj način tvoj auto neće biti toliko uništen, koliko će štete njima napraviti. No, još uvijek je najveći izazov izaći iz ovoga živ. Policija ti nije od velike pomoći. Samo se neprestano kreći jer ćeš inače završiti kao žrtva lančanog sudara.

Misija 41
NEGATIVCI
Još malo potjere. Po kišnim ulicama juriš za autom s namjerom da opet dođeš do "prljavih" slika gradonačelnika. S malo sreće moći ćeš ga stisnuti u blok, ali što to duže traje, to su njemu veće šanse da pobjegne. Auto malo vuče u stranu i proklizava na skretanjima i sve ostalo. Vozi se polako u zavojima postupno povećavajući brzinu, ako ih želiš proći a ne zaletjeti se u njih. Jednom ćeš ga uhvatiti.

Misija 42
TEŠKI PROLAZ
Užasno teška misija. Četiri minute za proputovati cijeli grad NY. Moraš se naći na Brooklynskom mostu mnogo prije nego se označe tri minute, a zatim kreni prema sjeveru do duge ceste koja vodi prema istoku. Taj dio donijet će ti najviše problema, zato pripazi na aute koji ti se čine opasnima. Posljednjih nekoliko okretaja i skretanja mogu biti problematični jer je sve mokro. Ne razbijaj se jer tako nećeš stići na vrijeme.

Misija 43
SITUACIJA ALI
Ubitačno dosadna razina za gospodina tvog kalibra. Uskoči u auto i odvezi se kroz grad do motela. Moraš povesti mladu damu, pa ti se može i oprostiti što se pred njom praviš frajer i pokazuješ svoje vozačke vještine, nije da je njoj baš stalo do toga. Nemoj se previše razbijati, ne više od dva puta i sve će biti fino.

Mission 44
PREDSJEDNIČKA VOŽNJA
Završna misija. Kako si i očekivao, uopće neće biti laka. Moraš ga prevesti od zapadnog kraja u podzemno parkiralište na južnom dijelu. Auto koji voziš u vrlo je jadnom stanju, pa najmanja udubina na cesti uzrokuje tehničke probleme. Za vratom imaš cijelu NYPD, pa čak i hrpu kriminalaca od kojih moraš pobjeći. Provuci se pokraj linije za taksi, ciljajući u rupu na desnoj strani i susretni se s nadolazećom vojskom. Policija će te pokušati izgurati sa ceste. Samo im se kloni s puta što bolje možeš i polako ulazi u zavoje. Da bi riješio ovu misiju sigurno će ti trebati da kreneš nekoliko puta ispočetka. Ako imaš problema, samo isključi mogućnost oštećenja vozila i život će ti biti lakši. Kužiš?

GRDI IGRAČ

Naravno, za one koji imaju ozbiljnih problema s višim razinama Driver ima obvezan set kodova za varanje. Nepobjedivost je zgodna varka jer ne utječe previše na stvarnu igru, a očito je da je olakšava. Međutim, imaj na umu da uključenje nekih varki, kao što je imunitet od policije, igru stvara besmislenom. Ako želiš upotrijebiti varke, ukucaj ove kodove preko glavnog izbornika, saslušaj zvukove potvrde, i iskoristi izbornik za varanje da bi ih uključio ili isključio.

Besmrtnost: L2 L2 R2 R2 L2 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1 L1

Bez policije: L1 L2 R1 R1 R1 R1 L2 L2 R1 R1 L1 L1 R2

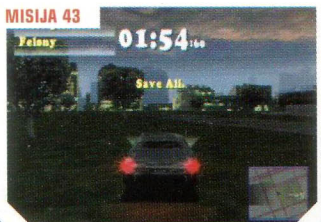
Stražnji pogon: R1 R1 R1 R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1

Produljenje vremena: R2 L2 R1 R2 L2 R1 R2 R2 L2 L2 L1 R2 R1

Mali auti: R1 R2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 R1 L2 L2 L2

Obrnuta slika: R2 R2 R1 L2 R1 L2 L2 L1 R2 R2 L2 R2 L1

Pregled autora: L1 L2 R1 R2 L1 R1 R2 L2 R1 R2 L1 L2 R1

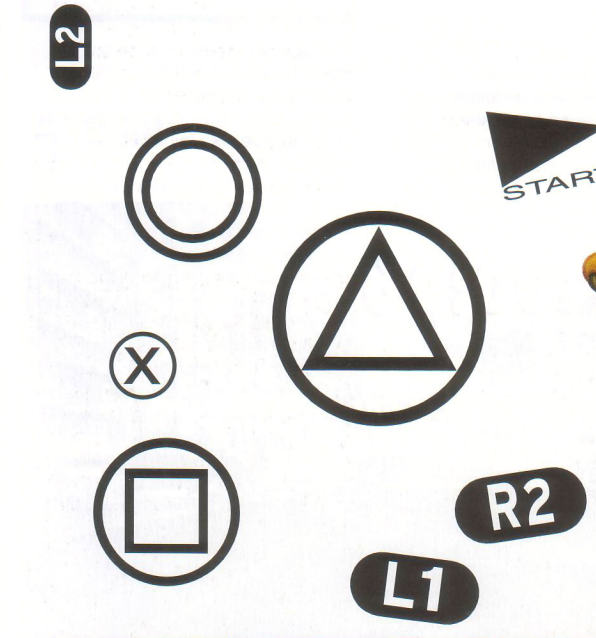


TOP SECRET

Službeni HR PlayStation®

POWERLINE

PSM U SURADNJI S SONYJEVIM POWERLINE SERVISOM DONOSI NAJNOVIJE VARKE (CHEAT-ove) ZA POPULARNE IGRE. ZABAVITE SE I OČEKUJTE NOVE VARKE SLIJEDEĆI MJESEC SAMO U SLUŽBENOM HR PLAYSTATION MAGAZINU!



POWERLINE

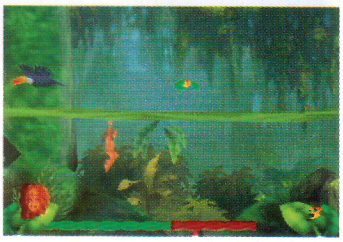
TARZAN

Skokni do naslovnog ekrana i otipkaj slijedeće tipke: ← ← → → ↑ ↓ ← → ↑ ↓ ↑ ↑

Ovo će vam otvoriti opciju biranja nivoa u naslovnom ekranu. Spustite se, označite nivo koji želite igrati i utipkajte L1 R1 L1 R1 L1 R1 L1 R1 L2 R2

Tipkom ⓧ ulazite na nivo.

Samo malo, imamo još! Odaberete li nakon ovog pauzu unutar igre, otvoriti će vam se meni sa varkama. Označite varku koju želite (od dodatnog voća do besmrtnosti) i sa tipkom ⓧ nastavite igru.



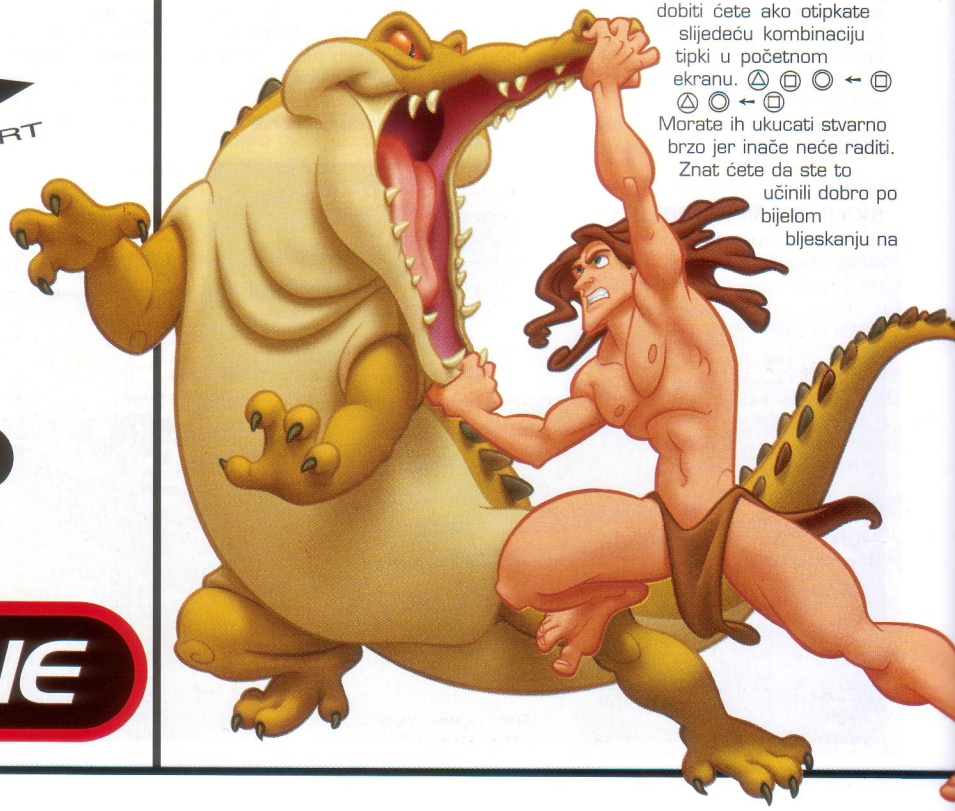
Zabavite se uz Disneyev hit koristeći ove varke za *Tarzana*.

POWERLINE

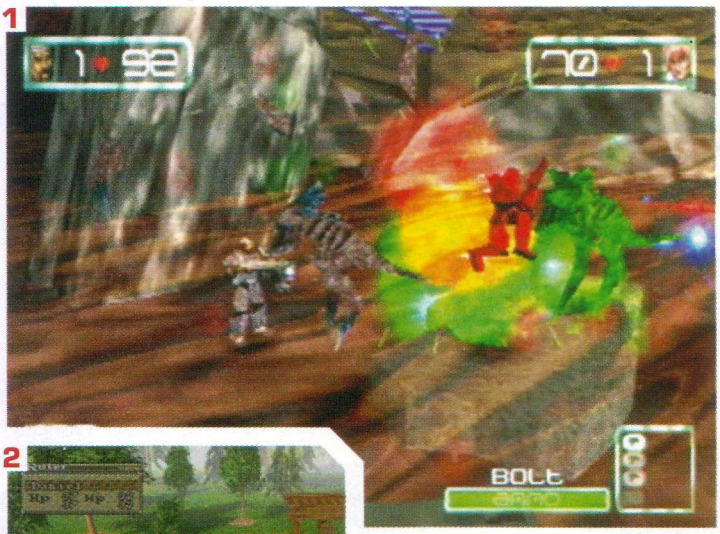
ASSAULT

OPREMA: Odabir nivoa, besmrtnost i varke za punu verziju animacija dobiti ćete ako otipkate slijedeću kombinaciju tipki u početnom ekranu. △ □ ○ ← □ △ ○ ← □

Morate ih ukucati stvarno brzo jer inače neće raditi. Znat ćete da ste to učinili dobro po bijelom bljeskanju na



1



2

Zabavit ćete se ukoliko isprobate naše varke na *Assaultu* (1) i *Monsterseedu* (2).

ekranu, šumećem zvuku koji se čuje u pozadini i riječi Goodies koja se pojavi na ekranu. Sad ćete biti u mogućnosti u meniju sa varkama odabrati sva oružja sa neograničenim količinama municije, besmrtnost i gledanje svih animacija iz igre.

RETRO: Da bi vam igra bila u retro stilu otipkajte brzo tipke u sljedećoj kombinaciji: ← ← ← ← ← ← ← ← ← ←
Ako ste dobro utipkali ponovo će vam ekran bljeskati a pojavit će se riječ Retro na vrhu ekrana.

POVEĆAJTE BRZINU VAŠEG LIKA: U početnom ekranu brzo utipkajte sljedeću kombinaciju tipki.
✕ □ △ ○ ✕ □ △ ○ L2 R2
Ako ste to dobro uradili ponovo će se na vrhu bljeskavog ekrana pojaviti riječi Spead Run. Pritiskom na tipk ○unutar igre vaš će lik dobiti na brzini.

SMANJITE 3D MASU VAŠEG LIKA: U početnom ekranu brzo utipkajte ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ✕ ○
Ekran će bljeskati, a pojaviti će se riječ Nakomi.

POVEĆAJTE GLAVU VAŠEG JUNAKA: Kao i do sada otipkajte brzo sljedeću kombinaciju znakova
□ ○ ○ □ ↑ □ ○ ○ □ ✕
Učinite li to dobro ugledati ćete riječi Bighead Players na vrhu ekrana.

POVEĆAJTE GLAVE TUĐINACA: Otipkajte
□ ○ ○ □ ↑ □ ○ ○ □ ✕
u početnom ekranu i pojaviti će se riječi Big Head Alien. Naravno, ako ste utipkali ispravno.

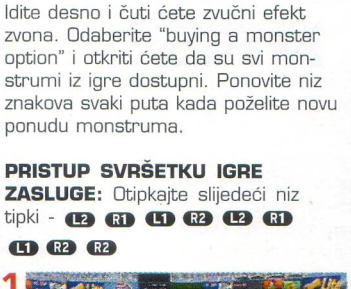
POWERLINE

MONSTERSEED

PRISTUP SVIM MONSTRUMIM AOD SAMOG POČETKA IGRE: Nakon primitka vašeg prvog novčanog iznosa i Monsterseead-a od gospodara starog grada, izađite iz ekrana na lijevo i posjetite Soulin Fighting Monster Item Store. Popričajte sa djevojkom iza pulta i postavite ikonu strelice na "buying a monster option". Unesite slijedeću opciju tipki -
R2 R1 L2 L1 R1 R2 L1
L2 L2
Idite desno i čuti ćete zvučni efekt zvona. Odaberite "buying a monster option" i otkriti ćete da su svi monstrumi iz igre dostupni. Ponovite niz znakova svaki puta kada poželite novu ponudu monstruma.

PRISTUP SVRŠETKU IGRE ZASLUGE: Otipkajte slijedeći niz tipki - L2 R1 L1 R2 L2 R1
L1 R2 R2

1



Budi supersportaš u *TP 2000* (1) i *Pool Sharku* (2).

- i moći ćete vidjeti na dnu ekrana spisak zaslužnih za igru.

POWERLINE

THE GUARDIAN OF DARKNESS

DOSTUPNOST SVIH NIVOA: Iz glavnog menia odaberite opciju "credits" i, dok imena prolaze, utipkajte slijedeću kombinaciju tipki
R1 L1 □ □ L1 R1
○ △
Pritiskom na bilo koju tipku za smjer vraćate se u glavni izbornik. U donjem lijevom kutu pojaviti će se trepereće riječi Cheat Mode Odaberite novu igru i nivo koji želite igrati.

POWERLINE

TRIPLE PLAY 2000

VARKA ZA ALL STAR IGRU: Ova vam varka dozvoljava da igrate Baseball 2000 sa nacionalnim i američkim timovima i to samo u Exhibition modu. Odaberite, dakle, Exhibition mod, a zatim Option mod koji se nalazi u lijevom, donjem kutu ekrana. Označite DH pravila i unesite slijedeću kombinaciju tipki.
□ ○ □ ○ START
Unesite ih točno i kada se vratite na ekran za izbor tima otkrit ćete da sada imate mogućnost biranja između internacionalnih i američkih baseball timova.

AUTO UDARAC VARKA: Ovime možete promijeniti performanse lopte prije samog udarca. Odaberite "Option" dok ste u igri (osim ako ste u Home Run derbiju) i označite "Vibration" opciju. Unesite sljedeće
L1 R1 L1 R1 START
Krenite desno i kada se vratite u "Option" izbornik vidjet ćete novu opciju po imenu Auto-hit. Sda ćete biti u mogućnosti mijenjati nagibe, snagu, felševe, nišanjenje,...

VARKA ZA PODEŠAVANJE "ŠKOLJKE": Dozvoljava vam promjenu boja pozadine i prelaznih ekrana unutar igre. Selektirajte "Option" u toku igre, bez obzira u kojem ste igraćem modu, označite "Credits" opciju. Sada unesite slijedeću kombinaciju kodova
□ ○ □ ○ START
Ako ste ju unijeli ispravno, automatski ćete biti prebačeni u ekran koji će vam ponuditi neke nove opcije.

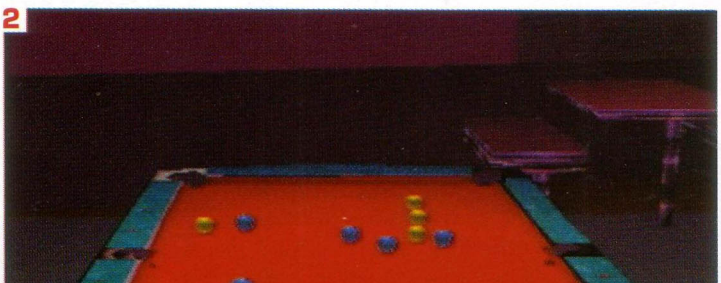
POWERLINE

POOL SHARK

PRISTUP SVIM STOLOVIMA: Odaberite "Options", a zatim podešavanje karaktera iz idućeg izbornika. Odaberite promjenu broja igraća i nanovo izaberite promjenu imena igraća. Promijeni ime u **C, W, 1, 2, (razmak), 4, A, P.**

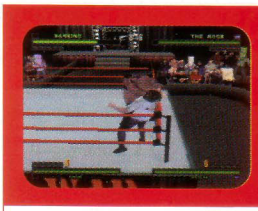
Sada odaberi "Match" opciju iz glavnog menia i bit ćeš u mogućnosti odabrati bilo koji stol iz igre.

2



GAME TOP LISTA

Čudan mjesec za bilo kakve liste. Veliki su povratak na liste uradila Platinum izdanja (čak osam na Top 20 listi), dok su na prvih pet mjesta ponovo samo novi naslovi. Ljudina u baršunastim sportskim gaćama na samom je vrhu, dok je razvikani Soul Reaver uspio doći tek na drugo mjesto. Izgleda da GTA gubi dah i sve je bliži dnu. Vjerujemo da će se to promijeniti sa izlaskom GTA 2. Ono što nam nikako nije jasno je kako je moguće da je Theme Park vratio na listu? Sigurno mu vijori reklama na Ciboninom tornju...

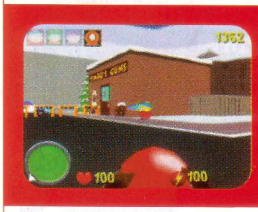


1 WWF Attitude
Acclaim

Gronjk, muu, kokoda i tras. Teško imitirajući zvukovi plemenitog prasca, nježne kravice, ponosnog pijetla i sudionika WWF Attitude.

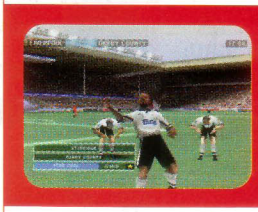
2 Soul Reaver
Eidos

Primjećujete li sličnosti između Ralziel-a i PSM suradnika? Jedan je demon iz pakla, drugi je lik iz igre. Buuu-buuu.



3 South Park
Acclaim

Ovisno o točki gledišta ovo je odličan ali infantilan način ad vam se mrkne lova ili divlja i zabavna akcija. Što mislimo mi? Obožavamo The Bitch Song...



4 FA Premier League Stars
EA

Zvijezde, fanovi, pivo u poluvremenu... Vjerojatno kratkog vijeka na listi uz silne FIFA i ISS najave.

5 Driver
GT Interactive

Samo je pitanje vremena kada će se netko sjetiti napraviti Driver: Film. Jesmo li govorili o nastavku za PS2? Pstttt...

6	*Tekken 3*	SCEE
7	*Colin McRae Rally*	Codemasters
8	*Syphon Filter*	SCEE
9	*Croc 2*	EA
10	*Gran Turismo*	SCEE
11	*Silent Hill*	Konami
12	*Castrol Honda Superbikes*	THQ
13	*Point Blank 2*	SCEE
14	*Time Crisis*	SCEE
15	*Crash Bandicoot 2*	SCEE
16	*Tiger Woods '99*	EA
17	*Final Fantasy VII*	SCEE
18	*WWF Warzone*	Acclaim
19	*Speed Freaks*	SCEE
20	*Shadowman*	Acclaim
21	*C & C: Red Alert*	EA
22	*Tomb Raider 2*	Eidos
23	*V-Rally 2*	Infogrames
24	*Medievil*	SCEE
25	*Tomb Raider 3*	Eidos
26	*Music*	Codemasters
27	*Rayman*	UbiSoft
28	*G-Police 2*	SCEE
29	*Oddworld: Abe's Exoddus*	GTi
30	*Knockout Kings*	EA
31	*Capcom Generations*	Virgin
32	*Bugs Bunny: Lost In Time*	Infogrames
33	*Metal Gear Solid*	Konami
34	*FIFA '99*	EA
35	*Grand Theft Auto*	Take 2
36	*Brian Lara Cricket*	Codemasters
37	*GTA Double Pack*	Take 2
38	*Theme Park*	EA
39	*Duke Nukem: Time To Kill*	GTi
40	*TOCA 2*	Codemasters

Poštovani čitatelji!

Očekujemo vaše glasove za TOP LISTU!

Pišite nam:
PSM-Algoritam Multimedija
Gajeva 12
10000 Zagreb
ili na e-mail:
psm@algoritam.hr

PSM PREPORUČUJE

WIP3OUT

Još jednom svima drag lebdeći skuter juri kroz izazovne, umjetne staze daleke budućnosti. Dokaz da neki nastavci mogu biti bolje urađeni od originala.

POINT BLANK 2

Dva vas krumpiroglava instruktora pozivaju da pucate svjetlosnim zrakama po svom ekranu i od vas očekuju vještinu i preciznost. Pokaži im Butch!

TONY HAWK'S

Flip, ollie, fakie, crumple.Sve ćete skateboard pokrete moći izvesti u stilu G. Hawk-a osobno. PSM rekord na demou je 38.000 bodova. Je li tko bolji? Samo se vi trudite...

UM JAMMER LAMMY

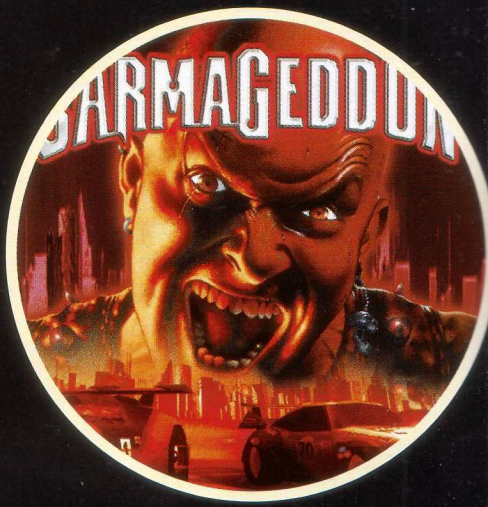
Slatki mali Lammy-ini potezi u njenoj potrazi za glazbenom pop zvijezdom učinili su da PaRappa bude tek gostujući lik. Inspirirajuća zabava čak i za post pubertetsku škvadru.

ALGORITAM

multimedia centar

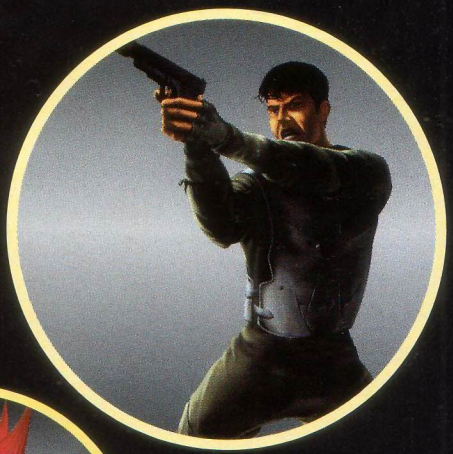
Carmageddon II

U ovoj igri gaženje ljudi nije kažnjivo djelo! Nije za one slaba srca.



Syphon Filter

Akciona pucačina godine konačno i na našem tržištu!



Speed Freaks

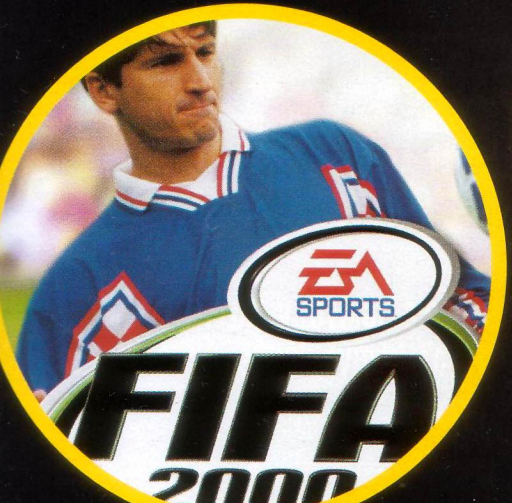
Vožnja na uvrnuti, zabavan način. Prevrtanje poželjno!

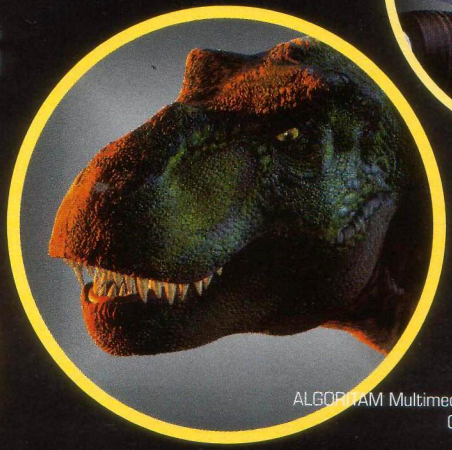
Dino Crisis

Veeeliki, zločesti dinosauri te hoće popapati... zato se dobro naoružaj!

FIFA 2000

Nogomet je ovo PRAVI, budi prvak pa proslavi!





PlayStation

OVLAŠTENI DISTRIBUTER ZA HRVATSKU

MALOPRODAJA:

ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1, tel: 01/48 18 672, 48 18 674
ALGORITAM Dubrovnik
Knjižara dr. Frane Čale, Placa 8 - Stradun, tel: 020/42 64 31
ALGORITAM Split
Poljana Grgura Ninskog 7, tel: 021/34 48 35
ALGORTIAM VAMA Varaždin
Kapucinski trg 9, tel: 042/210-011

VELEPRODAJA

ALGORITAM d.o.o. Zagreb, Gajeva 12
tel: 01/480 33 33, fax: 01/48 72 514

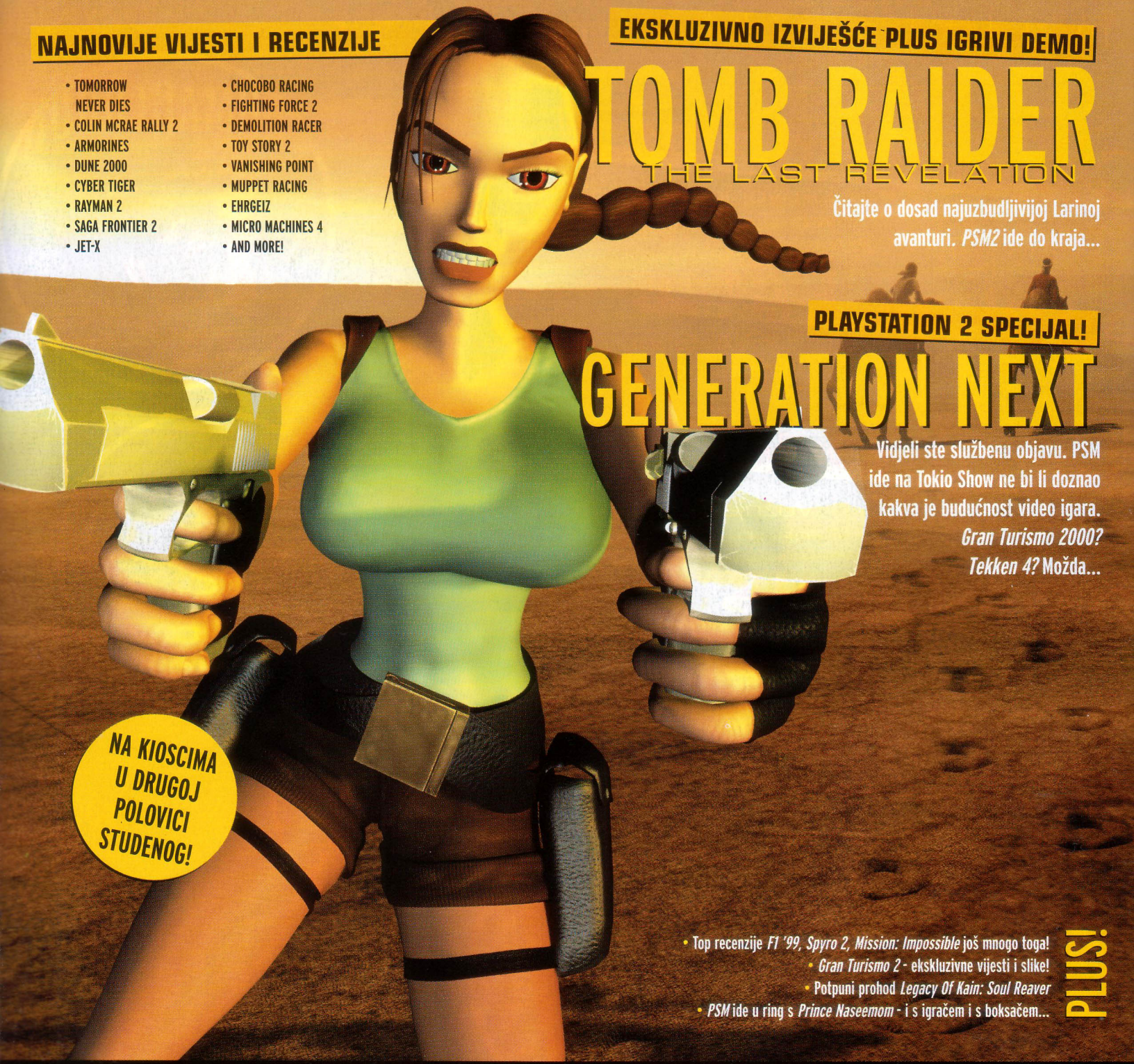
ALGORITAM

Sve korištene trgovačke oznake i zaštićeni znakovi su vlasništvo njihovih vlasnika i korištene su samo za označavanje njihovih proizvoda. Sva prava zaštićena.

IDUĆI MJESEC U PSM2

NAJNOVIJE VIJESTI I RECENZIJE

- TOMORROW NEVER DIES
- COLIN MCRAE RALLY 2
- ARMORINES
- DUNE 2000
- CYBER TIGER
- RAYMAN 2
- SAGA FRONTIER 2
- JET-X
- CHOCOBO RACING
- FIGHTING FORCE 2
- DEMOLITION RACER
- TOY STORY 2
- VANISHING POINT
- MUPPET RACING
- EHRGEIZ
- MICRO MACHINES 4
- AND MORE!



EKSKLUZIVNO IZVJEŠĆE PLUS IGRIVI DEMO!

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Čitajte o dosad najuzbudljivijoj Larinoj avanturi. *PSM2* ide do kraja...

PLAYSTATION 2 SPECIJAL!

GENERATION NEXT

Vidjeli ste službenu objavu. PSM ide na Tokio Show ne bi li doznao kakva je budućnost video igara. *Gran Turismo 2000? Tekken 4?* Možda...

NA KIOSCIMA U DRUGOJ POLOVICI STUDENOG!

PLUS!

- Top recenzije *F1 '99, Spyro 2, Mission: Impossible* još mnogo toga!
- *Gran Turismo 2* - ekskluzivne vijesti i slike!
- Potpuni prohod *Legacy Of Kain: Soul Reaver*
- *PSM* ide u ring s *Prince Naseemom* - i s igračem i s boksačem...

NA DISKU: TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (IGRIVO) MISSION: IMPOSSIBLE (IGRIVO) SPYRO 2 (IGRIVO) V-RALLY 2 (IGRIVO) TOY STORY 2 (IGRIVO) FIGHTING FORCE 2 (IGRIVO) PRINCE NASEEM BOXING (IGRIVO) DESTREGA (IGRIVO) KINGSLEY (IGRIVO) SLED STORM (IGRIVO) GRAN TURISMO 2 (VIDEO) I JOŠ MNOGO TOGA!

S OBZIROM NA OKOLNOSTI KOJE MOGU BITI IZVAN NAŠE KONTROLE, ZADRŽAVAMO PRAVO IZMJENE SADRŽAJA ČASOPISA ILI DEMO DISKA.

NA CD-u

NOVI BROJ, NOVI DISK, NOVA ZBIRKA IGRAČKIH UŽITAKA, SREDITE GADNE KIBORGE, NAGANJAJTE JOŠ GADNIJE DINOSAURE, PUŽITE KAO ZMIJA I BUDITE DOBRI PREMA 40 WINKOVA. NE PODCJENJUJTE MOĆ *PSM* DEMOA...

UPOTREBA DISKA 51: učitajte ga i izaberite igru koristeći lijevo i desno. Pritisnite ⊗ da biste izabrali željeni demo. Na kraju nekih demoa trebat ćete resetirati konzolu.

Quake II

■ **IZDAVAČ:** Activision

■ **STIL:** pucnjava u prvom licu

■ **PROGRAM:** igrivi demo

Najželjnije i najdulje očekivana prerada PC igre svih vremena napokon je gotova. PSM vam ponosno, prvi put, predstavlja igru, u PC verziji prodanu u nevjerojatnih milijun primjeraka. Ne samo da je grafika nevjerojatno detaljna i glatka, već je i sama igrivost izuzetno velika.

Krećete s jako malo oružja, ali srećom za vas, oni tupavi kiborzi mutanti su posvuda ostavili za sobom gomile raznolikog naoružanja. Bilo bi dobro da to pokupite...

Cilj igre je vrlo jasan - preživjeti.Grozna svemirska čudovišta će na vas navaliti sa svih strana, zato rasturite sve što se miče. I, za svaki slučaj, pucajte, uništavajte, gađajte...

Puno sreće i dobar lov!

E, da, obratite pažnju na specijalni božićni Quake II demo...

Quake II - riješite se svoje agresivnosti i nekoliko izvanzemaljaca kad ste već tu.

Deathmatch i Versus - u kojem svaki igrač ima određen broj života. Samo naprijed...

■ **ostalo**

Probijte se natrag kroz časopis i pogledajte Quakeov Playtest.

■ **kontrole**

↑	Naprijed
↓	Natrag
←	Lijevo
→	Desno
⊗	Pucanje
○	Prethodno oružje
□	Skok
△	Sljedeće oružje
R1	Pogled gore
R2	Korak desno
L1	Pogled dolje
L2	Korak lijevo

■ **dodatne mogućnosti**

Full verzija igre ima jedan od najboljih Multiplayer modova (4 igrača) svih vremena. Među ostalim, treba spomenuti stari dobri Deathmatch, Team

Kome je potreban umreženi PC vrijedan tisuće maraka? Najbolje rasturanje u gradu je došlo na vaš Playstation.

Problemi sa CD-om?

Spakirajte problematični disk u omotnicu i pošaljite ga na našu adresu. Mi ćemo ga ispitati, i ako je doista neispravan, poslat ćemo vam drugi. Pažnja - nemamo starih diskova na zalihama.

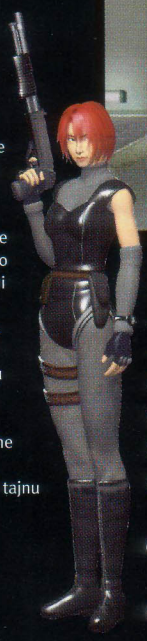
Official UK PlayStation Magazine Disc Returns
Customer Services
Future Publishing
Carey Court
Bancombe Road Ind Est
Somerton
Somerset
TA11 6TB

Dino Crisis

■ IZDAVAČ: Virgin Interactive
■ STIL: horror u kojem treba preživjeti
■ PROGRAM: igrivi demo

"Ako danas odete na otok, iznenadit ćete se..." Potražit ćete utjehu u svom plišanom medvjediću kada se susretnete s ovim divljim zvijerima.

Evo jedne igre u stilu Jurassic Parka koja je, moramo priznati, prokleto dobro napravljena. U svakom svom dijelu igra ostavlja jako dobar dojam. Za one koji ne znaju, priča je sljedeća... Ludi (a kakav bi mogao biti ?!) profesor iznenada nestaje nakon što je istraživao dodatne oblike energije na nekom otoku. Naravno da je nešto pošlo po zlu i da je dotični profesor nestao. Osim toga, na otoku se pojavio veliki broj dinosaura, a zašto, to ćete morati otkriti sami. Naime, poslani ste sa svojom ekipom na otok, po dolasku se razdvajate, i tu počinje igra. Ova igra prelazi iz igre preživljavanja u pravu horor igru. Srce će vam pobjeći u pete prije nego ste rekli bilokojisaur. Čak i brže.
U demou možete igrati tri početne razine igre. Svaka je misija vrlo jednostavna. Preživite dovoljno dugo da biste otkrili tajnu postrojenja.



■ kontrole

⊗ / START Pokretanje demoa

↑ Naprijed
↓ Natrag
← Okretanje lijevo
→ Okretanje desno
△ Trčanje (Držite gumb)
○ Inventar
□ Resetiranje demoa
⊗ Akcija (otvaranje vrata, ispitivanje predmeta)
R1 Ciljanje oružjem (Držite ⊗ tipku i pritisnite za pucanje)
R2 Brzi okret za 180

Upozorenje ! Pritiskanje tipke u bilo kojem trenutku, resetirat će ovaj demo.

■ dodatne mogućnosti

U punoj verziji igre susrest ćete se s mnogim vrstama dinosaura za vrijeme potrage za profesorom. Nemojte, ponavljam, nemojte podcijeniti inteligenciju ovih prethistorijskih grabežljivaca. Oni mogu izgledati blesavo, ali su pametniji od vašeg prosječnog pterodaktila. Puno puta će vas napasti žilavi velociraptor koji se lukavo pravio mrtav...

■ ostalo

Prokrčite put unatrag kroz časopis do mjesta gdje je, na vaše oduševljenje, seciran Dino Crisis.

This Is Football

■ IZDAVAČ: SCEE
■ STIL: simulacija nogometa
■ PROGRAM: igrivi demo

Zasigurno jedan od najboljih, ako ne i najbolji, nogometa ove sezone. Dečki u SCEE se poprilično hvale ovim nogometom. Naravno, ako si već napravio jedan od najrealističnijih nogača do sada, možeš se malo i hvaliti. Igrajmo dalje...

■ kontrole

NAPAD

⊗ Kratko/srednje dodavanje (Dvaput pritisnite za promjenu)
○ Udarac/dugo dodavanje
□ Pucanje
△ Brzo trčanje (Držite tipku da biste poslali loptu dalje)
⊗ Proklizavanje (Napomena: Držite tipku R1)
L2 / L1 Shimmies/Stepovers

OBRANA

⊗ Block tackle (Blokiranje)
○ Hook tackle
□ Proklizavanje
R1 Promjena obrambenog igrača

Ovo su samo neke od osnovnih komandi koje vam trebaju da biste igrali This Is Football. Postoji još mnoštvo dodatnih poteza koje ćete morati otkriti i savladati - isprobajte ih sve. Kod raznih prekida ⊗ ili ○ će vratiti loptu u igru.

NB. U demou se nalazi nedovršena i veoma ograničena verzija našega jedinstvenog replay sustava. Jednostavno pritisnite ⬭ nakon što se pokrene After Goal Replay da biste ušli u Manual Replay Mode, a zatim pratite upute na ekranu.

■ dodatne mogućnosti

Među ostalim, puna verzija igre uključuje i mogućnost igranja do 8 igrača. Pa sada, ako skupite dovoljno frendova, imat ćete dobru zanimaciju za poslijepodne.

■ ostalo

Datum izlaska za This Is Football je veljača 2000. Čim igra postane dostupna, PSM će je recenzirati.

Dosta vam je ISS Pro? Dosadila vam Fifa? Onda bi ovo moglo biti nešto za vas. I za nas, i za njih...

Metal Gear Solid Special Missions

■ IZDAVAČ: Konami
■ STIL: akcija/strategija
■ PROGRAM: igrivi demo

Nakon velikog uspjeha Metal Gear Solida, Konami je pokleknuo pred zahtjevima igrača za još više Solida. MGS Special Missions izlazi osam mjeseci nakon izvorne igre, a ono što ga razlikuje od izvornika jest činjenica da nastavak nema radnju. Stvar je jednostavna, što više bodova zaradite, to ćete vidjeti više misija. Ovaj demo će vam omogućiti da isprobate svoju sposobnost prikradanja i pucanja kroz niz misija. Srećom, osigurat će vam sate zabave dok se pravi nastavak ne pojavi u prodaji.

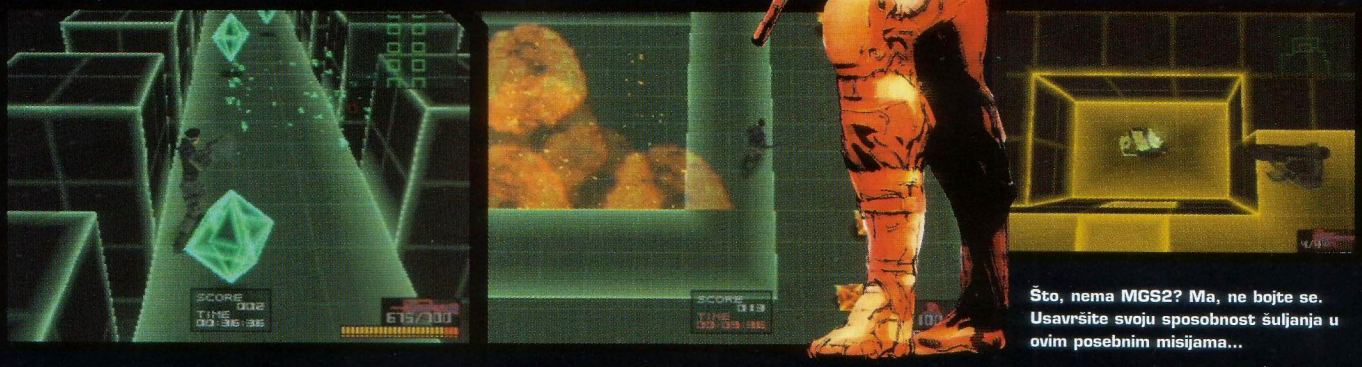
■ **kontrole**

- ⊗ Puzi
- ○ Akcija
- □ Oružje
- △ Pogled iz prvog lica

■ **dodatne mogućnosti**
Utemeljena na Training modu izvornika, puna verzija sadrži oko 300 misija. One se odvija

ju na 4 glavna područja, na kojima iskušavate različite sposobnosti i vještine. Prikradanje i zagonetke koje rješavate oružjem, pa zatim puno kompliciraniji zadaci ñ sve to vas čeka u ovim misijama. Ova igra stavlja na kušnju vašu dosjetljivost i moć zaključivanja jer povremeno morate i riješiti pokoje ubojstvo.

■ **ostalo**
Odšuljajte se do strane na kojoj PSM policijskim metodama ispituje MGS Special Missions.



Što, nema MGS2? Ma, ne bojte se. Usavršite svoju sposobnost šuljanja u ovim posebnim misijama...

40 Winks

■ IZDAVAČ: GTi
■ STIL: platformska avantura
■ PROGRAM: igrivi demo

Ušuškajte se, uzmite PSM disk broj 51, i udite u zonu sumraka s 40 Winkova. U ovoj uspavanoj avanturi vodite mlade blizance Ruffa i Tumblea. Pridružujete se ovoj umornoj dvojici braće kako biste spasili 40 Winkova. Ako niste znali, Winkovi su bića zadužena za lijepe snove.

Negativac u ovoj igri je zločesti NiteKap, gospodar noćnih mora.

U ovom demu ste u ulozi Ruffa. Morate skupljati zupčanike da biste došli do mjesta gdje su zatvoreni Winkovi. Pokupite Z da biste se zaštitili od svih zločestih stvorova na koje ćete nailaziti. Nakon nekog vremena naići ćete na kutiju iznenađenja - uskočite u nju i Ruff će se privremeno pretvoriti u opasnog nindžu naoružanog mačem.

"Ruff i Tumble jure kroz noć, dobrim malim Winkovima idu u pomoć..." Ostat ćete budni dugo iza osam sati igrajući ovaj demo.

■ **kontrole**

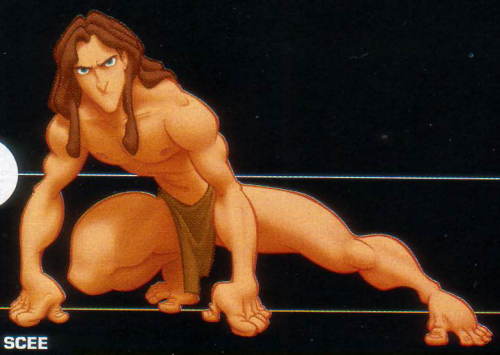
- START Pauza, opcije
- △ Pomicanje kamere iza igrača, kada se drži, dobiva se pogled iz prvog lica
- □ Napad (tri pritiska za trostruki napad)
- ○ Napad na daljinu (Kada stojite)
- ○ Posebni potez (Trčanje)
- ○ Skakanje
- ⊗ Skok
- L1 Okretanje kamere lijevo
- R1 Okretanje kamere desno
- ← → Lik ide u pritisnutom smjeru

Analogni mod Lijeva palica upravlja likom. Desna okreće kameru.

■ **dodatne mogućnosti**
U punoj verziji igre možete igrati kao Ruff ili kao Tumble, i možete se pretvoriti u robota, nindžu ili vilenjaka. Sve razine su prekrasno animirane, a blizanci se sukobljavaju s gusarima, dvorcima i dinosaurima.

■ **ostalo**
Dobro izgleda, ali ostavite noćnu svjetiljku upaljenu do punog Playtesta u sljedećem broju.

NA CD-u



Problemi sa CD-om?

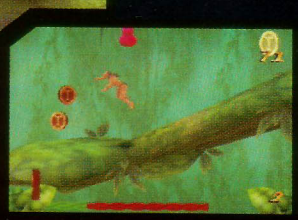
Spakirajte problematični disk u omotnicu i pošaljite ga na našu adresu. Mi ćemo ga ispitati, i ako je doista neispravan, poslat ćemo vam drugi. Pažnja - nemamo starih diskova na zalihama.

Official UK PlayStation Magazine Disc Returns
Customer Services
Future Publishing
Carey Court
Bancombe Road Ind Est
Somerton
Somerset
TA11 6TB

Tarzan

■ IZDAVAČ: SCEE
■ STIL: 2D platforma
■ PROGRAM: igrivi demo

Posljednji Disneyjev naslov za Playstation je doista nešto jako, jako dobro. Fantastična grafika i simpatična radnja čine ovu igru nevjerojatnom. Ne smijemo izostaviti ni glazbu Phila Collinsa - to je doista recept za uspjeh. Tarzan je živi dokaz da se po filmu MOŽE napraviti pristojna igra.
Naš demo počinje na sredini igre, gdje je Tarzan već narastao od dječaka do pravog muškarca. Umjesto da pratite strogo zacrtani put većine 2D platforskih igara, možete se na sve strane njihati po lijanama i penjati po drveću. Po putu ćete morati ubijati majmune gađajući ih voćem.



Što je žuto, ljepljivo i njiše se kroz prašumu? Tarzan, naravno. Ova spoznaja vam neće pomoći da prodete demo Disneyjeve najnovije igre, ali ćete ipak nešto naučiti.

■ kontrole

START	Zaustavlja igru (pauza)
△	Nisko gađanje
○	Ground Pound (udarac po zemlji)
✕	Skok
□	Visoko gađanje
L1	Zamah nožem
R1	Ubod nožem
L2	Promjena voćnog oružja
R2	Promjena voćnog oružja (suprotno od smjera kazaljke na satu)

Dok visi na lijani:

←	Njihanje lijevo
→	Njihanje desno
↑	Penjanje po lijani
↓	Spuštanje po lijani
✕	Puštanje lijane (Ovo napravite na kraju zamaha da biste skakali s lijane na lijanu)

■ dodatne mogućnosti

U punoj verziji ove 2D platforme, pratite Tarzanov život od klinca kojemu ispadaju zubi, do izazova odraslog čovjeka. Na kraju svake razine nagradeni ste scenom iz filma. Isto tako, možete doći do dodatnih odlomaka iz filma i do posebnih razina. To postižete ili prikupljanjem dijelova pergamenta (ima ih 4), ili skupljanjem slova da biste složili ime Tarzan. I ovo ćete moći isprobati u demu.

■ ostalo

Zanjišite se do mjesta gdje PSM zaviruje ispod Tarzanova kostima.

Legacy Of Kain: Soul Reaver

■ IZDAVAČ: Eidos
■ STIL: akcijska avantura
■ PROGRAM: igrivi demo

Svako društvo ima svoje čudake, ali Legacy Of Kain: Soul Reaver zaista ide i dalje od toga. U ovome najnovijem demu u ulozi ste Raziela, vampira koji se želi osvetiti svom ubojici. Poprilično mrtav, lutajući svijetom koji više ne poznaje, Raziel mora zarobiti duše svojih zlih protivnika da bi ostao u stvarnom životu. Međutim, to dosta sporo obnavlja njegovu energiju, a ako je izgubi, bit će prebačen iz Materijalnog svijeta u Spektralni svijet. Ondje će nastaviti postojati, ali samo u bestjelesnom obliku, kao najobičniji duh.
Ovaj novi demo vodi vas između Spektralnog i Materijalnog svijeta, gdje ćete vjerojatno izvesti svoju prvu čaroliju. Da biste to učinili, nađite baklju, zapalite je, i odnesite vatrenom bogu. A što poslije toga? Snađite se, vampirčići...

■ kontrole

←↓→↑	Pomaknite Raziela dok trči, leti, penje se ili pliva

Analogne kontrole

	Upotrijebite lijevu palicu da biste pomicali Raziela
✕	Skok/Plivanje
L1 ✕	Visoki skok/brzo ronjenje
Klik ✕	Raziel upotrebljava krila za letenje
Kilk □	Napad/Upotreba predmeta, vrata i sklopki/Izabiranje čarolija iz Glyph izbornika
Klik △	Zgrabi protivnike/Udari ukočene protivnike/Ciljanje i pucanje
○	Gutanje duše
L1	Saginjanje
R1	Šuljanje/Automatsko postavljanje pred najbližeg neprijatelja
R1	Promjena neprijatelja
L2/R2	Okretanje kamere oko Raziela
L2/R2	Ulazak u mod za pregledavanje okolice
	Otvaranje/Zatvaranje Glyph izbornika
START	Startanje/Stanka/Vraćanje u igru
←↓→↑	Izbor stavke izbornika
✕	Prihvaćanje izbora

■ dodatne mogućnosti

Soul Reaver uopće nema razina. To je jedan golemi neprekinuti duhovni bezdan. Sama igra se nikada ne prekida, osim u nekoliko slučajeva ubačenih međuscena.

■ ostalo

Teleportirajte se do PSM43, gdje je Soul Reaver dobio nemrtvih 9/10.

Trčite, letite, penjite se ili plivajte da biste pomogli Razielu u osveti neprijateljima.

Afrika Shox

■ IZDAVAČ: **Sony Music/Hard Hands**
■ STIL: **techno ludilo**
■ PROGRAM: **muzički video**

Poslije uspjeha njihova prvog albuma, Leftism, Afrika Shox je kontroverzni prvi singl s Letfieldova novog albuma, Rhytm and Stealth. "Kontroverzni" zato što su neke scene u ovom videospotu zabranjene zbog nasilja.
Prosudite sami da li se isplati pogledati i C. Cunnighamov video. I, kada završite, vratite se malo unatrag i pročitajte intervju s ovom dvojicom...

To mora boljeti... Pogledajte odlične posebne efekte u Letfieldovu novom videu za Afrika Shox. Zgodno.

Final Fantasy VIII

■ IZDAVAČ: **SCEE**
■ STIL: **RPG**
■ PROGRAM: **video**

PSM je uspio doći do još jednog videa iz najočekivanijeg naslova godina. Ovaj najnoviji video pokazuje jako dobar grafički izgled FFVIII. To se naročito odnosi na odličnu uređenu okolicu u kojoj se odvija igra. Ako je potreban dokaz o izuzetnosti osmog nastavka ove igre, onda je to ovaj video. Prosječni igrač će trebati oko 120 sati da je završi, pa zato napunite hladnjak i kupite jako dugačku vrpcu za telefonsku sekretaricu. Ako želite igru koja će vas zaposliti preko cijele zime, onda je to Final Fantasy VIII. Pogledajte potpuni opis igre u ovom broju.

Spreman ući u vaš živote, FFVIII je napokon stigao. Pripremite se uz najnoviji PSM video.

Crash Team Racing

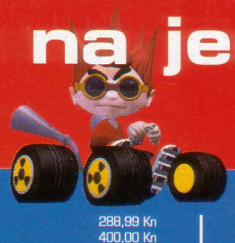
■ IZDAVAČ: **SCEE**
■ STIL: **karting**
■ PROGRAM: **video**

Možda će zvučati nevjerojatno, ali mislimo da smo pronašli igru bolju od *Speed Freaksa*. S obzirom na proizvođača (Naughty Dog), CTR je, zapravo, tipičan Crash naslov. Zarazna igrivost, prekrasna grafika i prokleto dobra zabava ñ video vam sve to dočarava. Ne bojte se, igriva verzija će se vrlo brzo pojaviti, ali dotada, napasajte oči na ovom odličnom videu. Možda će vam se činiti da je to samo još jedna od karting igara, ali pričekajte malo dok ne izađe igra.
Držˇte se i neka Crash čarolija počne...

Pogledajte najnoviji nastup narančastog lisca u CTR videu - uskoro očekujte igrivi demo.

ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1, tel: 01/48 18 672, 48 18 674
ALGORITAM Dubrovnik
Knjižara dr. Frane Čale, Placa 8 - Stradun, tel: 020/42 64 31
ALGORITAM Split
Poljana Grgura Ninskog 7, tel: 021/34 48 35
ALGORITAM VAMA Varaždin
Kapucinski trg 9, tel: 042/210-011

Sve na jednom mjestu!



Sony PlayStation naslovi!

EXTREME PSX	258,99 Kn
CTUA GOLF 2 PSX	329,00 Kn
CTUA ICE HOCKEY PSX	288,99 Kn
CTUA POOL PSX	318,99 Kn
CTUA SOCCER 2 PSX	455,00 Kn
CTUA SOCCER 3 PSX	385,00 Kn
CTUA TENNIS PSX	385,00 Kn
DIDAS P SOCCER PSX	295,00 Kn
IEN TRILOGY PSX	255,00 Kn
LIED GENERAL PSX	430,00 Kn
PE ESCAPE PSX	389,00 Kn
POCALYPSE PSX	370,00 Kn
RMORED CORE PSX	288,99 Kn
SSAULT RIGS PSX	299,00 Kn
A TOSHIDEN 2 PSX	269,00 Kn
A TOSHINDEN 3 PSX	249,00 Kn
ALL BLAZER CHAMPS PSX	249,00 Kn
EAST WARS PSX	499,94 Kn
G AIR PSX	329,00 Kn
LAST CHAMBER PSX	270,00 Kn
LAST RADIUS PSX	339,00 Kn
LASTO PSX	348,99 Kn
LOODY ROAR PSX	359,00 Kn
MOVIE PSX	288,99 Kn
OMBERMAN PSX	439,99 Kn
UG'S LIFE PSX	369,00 Kn
UST A GROOVE PSX	299,00 Kn
UST A MOVE 3 PSX	199,99 Kn
&C RED ALERT PSX	499,98 Kn
AESARS PALACE PSX	299,00 Kn
ARDINAL SYN PSX	348,99 Kn
ARNAGE HEART PSX	269,00 Kn
HESSMASTER 3D PSX	349,99 Kn
OLIN McRAE RALLY PSX	409,99 Kn
OLONY WARS PSX	462,90 Kn
OLONY WARS/V PSX	439,00 Kn
&C RETALIATION PSX	378,00 Kn
ONSTRUCTOR PSX	434,00 Kn
OOL BOADERS PSX	348,99 Kn
OOL BOARDERS 2 PSX	228,99 Kn
OOL BOARDERS 3 PSX	418,00 Kn
RASH BANDICOOT 3 PSX	277,00 Kn
RIME KILLER PSX	423,00 Kn
ROC 2 PSX	399,00 Kn
ROC PL PSX	239,00 Kn
ARK OMEN PSX	389,00 Kn
EAD BALL ZONE PSX	239,00 Kn
EAD OR ALIVE PSX	198,99 Kn
EATHTRAP DUNGEON PSX	299,00 Kn
ESCENT 2 PSX	348,99 Kn
ESTRUCTION DERBY 2 PSX	339,00 Kn
EVIL DICE PSX	359,00 Kn
IABLO PSX	499,94 Kn
IE HARD PLATINUM PSX	263,00 Kn
RIVER PSX	439,99 Kn
UKE NUKEM: TIME TO KILL PSX	399,00 Kn
LIMINATOR PSX	496,00 Kn
PIDEMIC PSX	348,99 Kn
3B PLATINUM PSX	189,00 Kn
A P. L. FOOTBALL MANAGER 2000 PSX	449,00 Kn
A PREMIER LEAGUE STARS PSX	425,00 Kn
FATAL FURY PSX	258,99 Kn
FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP PL PSX	250,00 Kn
FIFA 99 PSX	399,00 Kn
FINAL DOOM PSX	249,00 Kn
FORMULA 1 PSX	259,99 Kn
FORSAKEN PSX	250,00 Kn
FUTURE COP - LAPD 2100 PSX	378,00 Kn
GALAXIAN 3 PSX	288,99 Kn
GHOST IN SHELL PSX	348,99 Kn
G-POLICE PSX	299,00 Kn
GRANSTREAM SAGA PSX	379,99 Kn
HERCULES PL PSX	220,00 Kn
J. MCGRATH SUPERCROSS '98 PSX	299,00 Kn
JET RIDER 2 PSX	299,00 Kn
JET RIDER PSX	269,00 Kn
JUDGE DREDD PSX	299,00 Kn
JUMPING FLASH 2 PSX	501,49 Kn
KING OF FIGHTERS PSX	318,99 Kn
KLONOA PSX	421,00 Kn
KULA WORLD PSX	369,00 Kn
KURUSHI PSX	269,00 Kn
LEMMINGS PSX	219,00 Kn
LIFEFORCE TENKA PSX	329,00 Kn
MARVEL SUPERHEROES PSX	455,00 Kn
MASTERS TERAS KASI PSX	409,01 Kn
MAXIMUM FORCE PSX	399,94 Kn
MDK PSX	329,00 Kn
MECHWARRIOR 2 PSX	275,00 Kn
MEDIEVIL PSX	285,00 Kn
MICRO MACHINES V3 PSX	289,99 Kn
MK 4 PSX	399,00 Kn
MONSTER TRUCKS PSX	299,00 Kn
MOTO RACER 2 PSX	409,99 Kn
MOTO RACER PSX	288,99 Kn
MOTORHEAD PSX	318,99 Kn
N20 PSX	269,00 Kn
NASCAR 98 PSX	494,89 Kn
NASCAR 99 PSX	399,00 Kn
NBA LIVE 99 PSX	399,00 Kn
N4S ROAD CHALLANGE PSX	399,00 Kn
NHL 2000 PSX	449,00 Kn
NHL 98 PSX	499,90 Kn
NHL BREAKAWAY PSX	249,00 Kn
NIGHTMARE CREATURES PSX	339,00 Kn
NUCLEAR STRIKE PSX	299,00 Kn
ODDWORLD ABES EXODDUS PSX	269,00 Kn
ODT PSX	499,00 Kn
OVERBLOOD PSX	369,00 Kn
OVERBOARD PSX	489,99 Kn
PANZER GENERAL PSX	430,00 Kn
PARAPAPA THE RAPPER PSX	228,99 Kn
PEAK PERFORMANCE PSX	339,00 Kn
PGA TOUR GOLF 98 PSX	329,00 Kn
PITFALL 3D PSX	269,00 Kn
POPULOUS THE BEGINNING PSX	369,00 Kn
POWER SOCCER 2 PSX	299,00 Kn
POWERBOAT PSX	279,00 Kn
POWERMOVE PRO WRESTLING PSX	330,00 Kn
PREMIER MANAGER 98 PSX	288,99 Kn
PREMIER MANAGER 99 PSX	399,00 Kn
RAGE RACER PSX	299,00 Kn
RAGING SKIES PSX	499,98 Kn
RALLY CROSS PSX	299,00 Kn
RAPID RACER PSX	299,00 Kn
RASCAL PSX	419,00 Kn
RAY TRACER PSX	249,00 Kn
RAYSTORM PSX	249,00 Kn
REBOOT PSX	239,00 Kn
RELOADED PSX	189,00 Kn
RESIDENT EVIL 2 PSX	396,00 Kn
RESIDENT EVIL DIR.CUT PSX	299,00 Kn
RIDGE RACER PSX	279,67 Kn
RIDGE RACER REVOLUTION PSX	288,99 Kn
ROAD RASH 3D PSX	419,00 Kn
ROAD RASH PLATINUM PSX	265,00 Kn
ROCK N ROLL RACING PSX	299,00 Kn
ROGUE TRIP - PSX	288,99 Kn
ROLL CAGE PSX	400,00 Kn
ROSCO MCQUEEN PSX	288,99 Kn
SAMURAI PSX	288,99 Kn
SENSIBLE SOCCER PSX	299,00 Kn
SENTIENT PSX	348,99 Kn
SHADOW MASTER PSX	258,99 Kn
SKULL MONKEYS PSX	359,00 Kn
SLED STORM PSX	439,00 Kn
SMALL SOLDIERS PSX	399,00 Kn
SOUL BLADE PSX	329,00 Kn
SPAWN PSX	279,00 Kn
SPEEDSTER PSX	329,00 Kn
SPICE WORLD PSX	249,00 Kn
SPYRO/SW-ENG PSX	319,99 Kn
STEEL REIGN PSX	348,99 Kn
STREET FIGHTER EX PLUS PSX	369,00 Kn
TEKKEN 2 PSX	248,00 Kn
TEKKEN 3 PSX	498,99 Kn
TENCHU PSX	339,00 Kn
TEST DRIVE 4 PSX	501,49 Kn
TEST DRIVE 4X4 PSX	378,00 Kn
TEST DRIVE 5 PSX	399,00 Kn
THEME HOSPITAL PSX	348,99 Kn
TIGER WOODS 99 PSX	288,99 Kn
TOBAL NO.1 PSX	299,00 Kn
TOCA 2 PSX	424,00 Kn
TOMBI PSX	439,99 Kn
TOMMI MAKINEN RALLY PSX	459,00 Kn
TRANSPORT TYC PSX	168,99 Kn
TRASH IT PSX	399,94 Kn
TREASURES DEEP PSX	430,00 Kn
TUNNEL B1 PSX	288,99 Kn
TWISTED METAL PSX	378,99 Kn
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR PSX	378,99 Kn
V-RALLY PSX	219,00 Kn
WAR GAMES PSX	299,00 Kn
WAR HAWK PSX	318,99 Kn
WARGODS PSX	228,99 Kn
WILD ARMS PSX	399,00 Kn
WILIAMS ARCADE PSX	348,99 Kn
WIPEOUT2097 PSX	159,00 Kn
XEVIOUS PSX	258,99 Kn
X-MEN PSX	228,99 Kn
YUSHA HEAVEN'S GATE PSX	359,00 Kn
Z PSX	269,00 Kn
ZERO DIVIDE 2 PSX	228,99 Kn

Navedene cijene su maloprodajne!

NOVO! PSX NASLOVI U NAJAVI!

SYPHON FILTER	Za cijenu nazvati
SSPEEAD FREAK	Za cijenu nazvati
FIFA 2000	Za cijenu nazvati
NBA 2000	Za cijenu nazvati
NHL 2000	Za cijenu nazvati
MEDIEVIL PLATINUM	Za cijenu nazvati
TEKKEN 3 PLATINUM	Za cijenu nazvati

Sony PSX PLATINUM naslovi!

2EXTREME PSX	258,99 Kn
ABE'S ODDYSEE PL PSX	229,99 Kn
ACTUA GOLF 2 PSX	329,00 Kn
ACTUA ICE HOCKEY PSX	288,99 Kn
ACTUA POOL PSX	318,99 Kn
ACTUA SOCCER 2 PSX	455,00 Kn
ACTUA SOCCER 3 PSX	385,00 Kn
ACTUA TENNIS PSX	385,00 Kn
ADIDAS P SOCCER PSX	295,00 Kn
AIR COMBAT PL PSX	229,99 Kn
ALIEN TRILOGY PSX	255,00 Kn
ALLIED GENERAL PSX	430,00 Kn
APE ESCAPE PSX	389,00 Kn
APOCALYPSE PSX	370,00 Kn
ARMORED CORE PSX	288,99 Kn
ASSAULT RIGS PSX	299,00 Kn
BA TOSHIDEN 2 PSX	269,00 Kn
BA TOSHINDEN 3 PSX	249,00 Kn
BALL BLAZER CHAMPS PSX	249,00 Kn
BATMAN & ROBIN PSX	366,00 Kn
BEAST WARS PSX	499,94 Kn
BIG AIR PSX	329,00 Kn
BLAST CHAMBER PSX	270,00 Kn
BLAST RADIUS PSX	339,00 Kn
BLASTO PSX	348,99 Kn
BLOODY ROAR PSX	359,00 Kn
B-MOVIE PSX	288,99 Kn
BOMBERMAN PSX	439,99 Kn
BROKEN SWORD 2 PSX	419,00 Kn
BUG'S LIFE PSX	369,00 Kn
BUST A GROOVE PSX	299,00 Kn
BUST A MOVE 3 PSX	199,99 Kn
C&C RED ALERT PSX	499,98 Kn
C+C RED ALERT PL PSX	254,00 Kn
CAESARS PALACE PSX	299,00 Kn
CARDINAL SYN PSX	348,99 Kn
CARNAGE HEART PSX	269,00 Kn
CHESSMASTER 3D PSX	349,99 Kn
COLIN McRAE RALLY PSX	409,99 Kn
COLONY WARS PSX	462,90 Kn
COLONY WARS/V PSX	439,00 Kn
COMMAND & CONQUER PL PSX	222,00 Kn
C&C RETALIATION PSX	378,00 Kn
CONSTRUCTOR PSX	434,00 Kn
COOL BOADERS PSX	348,99 Kn
COOL BOARDERS 2 PSX	228,99 Kn
COOL BOARDERS 3 PSX	418,00 Kn
CRASH BADICOOT 2 PSX	227,99 Kn
CRASH BADICOOT PL PSX	250,00 Kn
CRASH BANDICOOT 2 PL PSX	229,99 Kn
CRASH BANDICOOT 3 PSX	277,00 Kn
CRASH BANDIKOT PSX	540,07 Kn
CRIME KILLER PSX	423,00 Kn
CROC 2 PSX	399,00 Kn
CROC PL PSX	239,00 Kn
CROC PSX	242,00 Kn
DARK OMEN PSX	389,00 Kn
DEAD BALL ZONE PSX	239,00 Kn
DEAD OR ALIVE PSX	198,99 Kn
DEATHTRAP DUNGEON PSX	299,00 Kn
DESCENT 2 PSX	348,99 Kn
DESTRUCTION DERBY 2 PSX	339,00 Kn
DEVIL DICE PSX	359,00 Kn
DIABLO PSX	499,94 Kn
DIE HARD PL PSX	263,00 Kn
DIE HARD TRILOGY SONY PSX	359,00 Kn
DRIVER PSX	439,99 Kn
DUKE NUKEM PSX	399,94 Kn
DUKE NUKEM: TIME TO KILL PSX	399,00 Kn
ELIMINATOR PSX	496,00 Kn
EPIDEMIC PSX	348,99 Kn
FADE 2 BLACK PL PSX	189,00 Kn
FA P.L. FOOTBALL MANAGER 2000 PSX	449,00 Kn
FA PREMIER LEAGUE STARS PSX	425,00 Kn
FATAL FURY PSX	258,99 Kn
FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP 98 PSX	449,00 Kn
FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP PL PSX	250,00 Kn
FIFA 99 PSX	399,00 Kn
FIFA WORLD CUP 98 PSX	385,00 Kn
FIFTH ELEMENT PSX	439,99 Kn
FINAL DOOM PSX	249,00 Kn
FINAL FANTASY 7 PL PSX	229,99 Kn
FORMULA 1 PSX	259,99 Kn
FORMULA 1 98 PSX	550,00 Kn
FORSAKEN PSX	250,00 Kn
FUTURE COP - LAPD 2100 PSX	378,00 Kn
GALAXIAN 3 PSX	288,99 Kn
GHOST IN SHELL PSX	348,99 Kn
G-POLICE PSX	299,00 Kn
GRAN TURISMO PL PSX	229,99 Kn
GRAN TURISMO PSX	299,00 Kn
GRANSTREAM SAGA PSX	379,99 Kn
HERCULES PL PSX	220,00 Kn
J. MCGRATH SUPERCROSS '98 PSX	299,00 Kn
JET RIDER 2 PSX	299,00 Kn
JET RIDER PSX	269,00 Kn
JUDGE DREDD PSX	299,00 Kn
JUMPING FLASH 2 PSX	501,49 Kn
KING OF FIGHTERS PSX	318,99 Kn
KLONOA PSX	421,00 Kn
KULA WORLD PSX	369,00 Kn
KURUSHI PSX	269,00 Kn
LEMMINGS PSX	219,00 Kn
LIFEFORCE TENKA PSX	329,00 Kn
LOST WORLD: JURRASIC PARK PSX	369,90 Kn
MARVEL SUPERHEROES PSX	455,00 Kn
MASTERS TERAS KASI PSX	409,01 Kn
MAXIMUM FORCE PSX	399,94 Kn
MDK PSX	329,00 Kn
MECHWARRIOR 2 PSX	275,00 Kn
MEDIEVIL PSX	285,00 Kn
MEN IN BLACK PSX	434,00 Kn
MICKEY WILD ADVENTURE PL PSX	220,00 Kn
MICRO MACHINES V3 PSX	289,99 Kn
MK 4 PSX	399,00 Kn
MK TRILOGY PL PSX	229,99 Kn
MONSTER TRUCKS PSX	299,00 Kn
MOTO RACER 2 PSX	409,99 Kn
MOTO RACER PL PSX	199,99 Kn
MOTO RACER PSX	288,99 Kn
MOTORHEAD PSX	318,99 Kn
N20 PSX	269,00 Kn
NASCAR 98 PSX	494,89 Kn
NASCAR 99 PSX	399,00 Kn
NBA LIVE 98 PSX	501,48 Kn
NBA LIVE 99 PSX	399,00 Kn
NEED FOR SPEED 3 PSX	399,00 Kn
N4S ROAD CHALLANGE PSX	399,00 Kn
NHL 2000 PSX	449,00 Kn
NHL 98 PSX	499,90 Kn
NHL BREAKAWAY PSX	249,00 Kn
NIGHTMARE CREATURES PSX	339,00 Kn
NUCLEAR STRIKE PSX	299,00 Kn
ODDWORLD ABES EXODDUS PSX	269,00 Kn
ODT PSX	499,00 Kn
OVERBLOOD PSX	369,00 Kn
OVERBOARD PSX	489,99 Kn
PANZER GENERAL PSX	430,00 Kn
PARAPAPA THE RAPPER PSX	228,99 Kn
PEAK PERFORMANCE PSX	339,00 Kn
PGA TOUR GOLF 98 PSX	329,00 Kn
PITFALL 3D PSX	269,00 Kn
POPULOUS THE BEGINNING PSX	369,00 Kn
POWER SOCCER 2 PSX	299,00 Kn
POWERBOAT PSX	279,00 Kn
POWERMOVE PRO WRESTLING PSX	330,00 Kn
PREMIER MANAGER 98 PSX	288,99 Kn
PREMIER MANAGER 99 PSX	399,00 Kn
RAGE RACER PSX	299,00 Kn
RAGING SKIES PSX	499,98 Kn
RALLY CROSS PSX	299,00 Kn
RAPID RACER PSX	299,00 Kn
RASCAL PSX	419,00 Kn
RAY TRACER PSX	249,00 Kn
RAYSTORM PSX	249,00 Kn
REBOOT PSX	239,00 Kn
RELOADED PSX	189,00 Kn
RESIDENT EVIL 2 PSX	396,00 Kn
RESIDENT EVIL DIR.CUT PSX	299,00 Kn
RIDGE RACER PSX	279,67 Kn
RIDGE RACER REVOLUTION PSX	288,99 Kn
RIVEN PSX	250,00 Kn
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST PSX	399,00 Kn
ROAD RASH 3D PSX	419,00 Kn
ROAD RASH PL PSX	265,00 Kn
ROCK N ROLL RACING PSX	299,00 Kn
ROGUE TRIP. PSX	288,99 Kn
ROLL CAGE PSX	400,00 Kn
ROSCO MCQUEEN PSX	288,99 Kn
SAMURAI PSX	288,99 Kn
SENSIBLE SOCCER PSX	299,00 Kn
SENTIENT PSX	348,99 Kn
SHADOW MASTER PSX	258,99 Kn
SKULL MONKEYS PSX	359,00 Kn
SLED STORM PSX	439,00 Kn
SMALL SOLDIERS PSX	399,00 Kn
SOUL BLADE PL PSX	220,00 Kn
SOUL BLADE PSX	329,00 Kn
SOVIET STRIKE PL PSX	242,00 Kn
SPAWN PSX	279,00 Kn
SPEEDSTER PSX	329,00 Kn
SPICE WORLD PSX	249,00 Kn
SPYRO/SW-ENG PSX	319,99 Kn
STEEL REIGN PSX	348,99 Kn
TEKKEN 2 PSX	248,00 Kn
TEKKEN 2 PL PSX	220,00 Kn
TEKKEN 3 PSX	498,99 Kn
TENCHU PSX	339,00 Kn
TEST DRIVE 4 PSX	501,49 Kn
TEST DRIVE 4X4 PSX	378,00 Kn
TEST DRIVE 5 PSX	399,00 Kn
THEME HOSPITAL PSX	348,99 Kn

Narudžbenica - PSM 1

ALGORITAM

Molim da mi pošaljete slijedeće naslove:

Algoritam Multimedija
Gajeva 12
10000 Zagreb

_____

_____

_____

Ukupan iznos od _____ kuna, uvećan za troškove poštarine, platit ću poštaru pouzećem.

Ime i prezime: _____

Adresa: _____

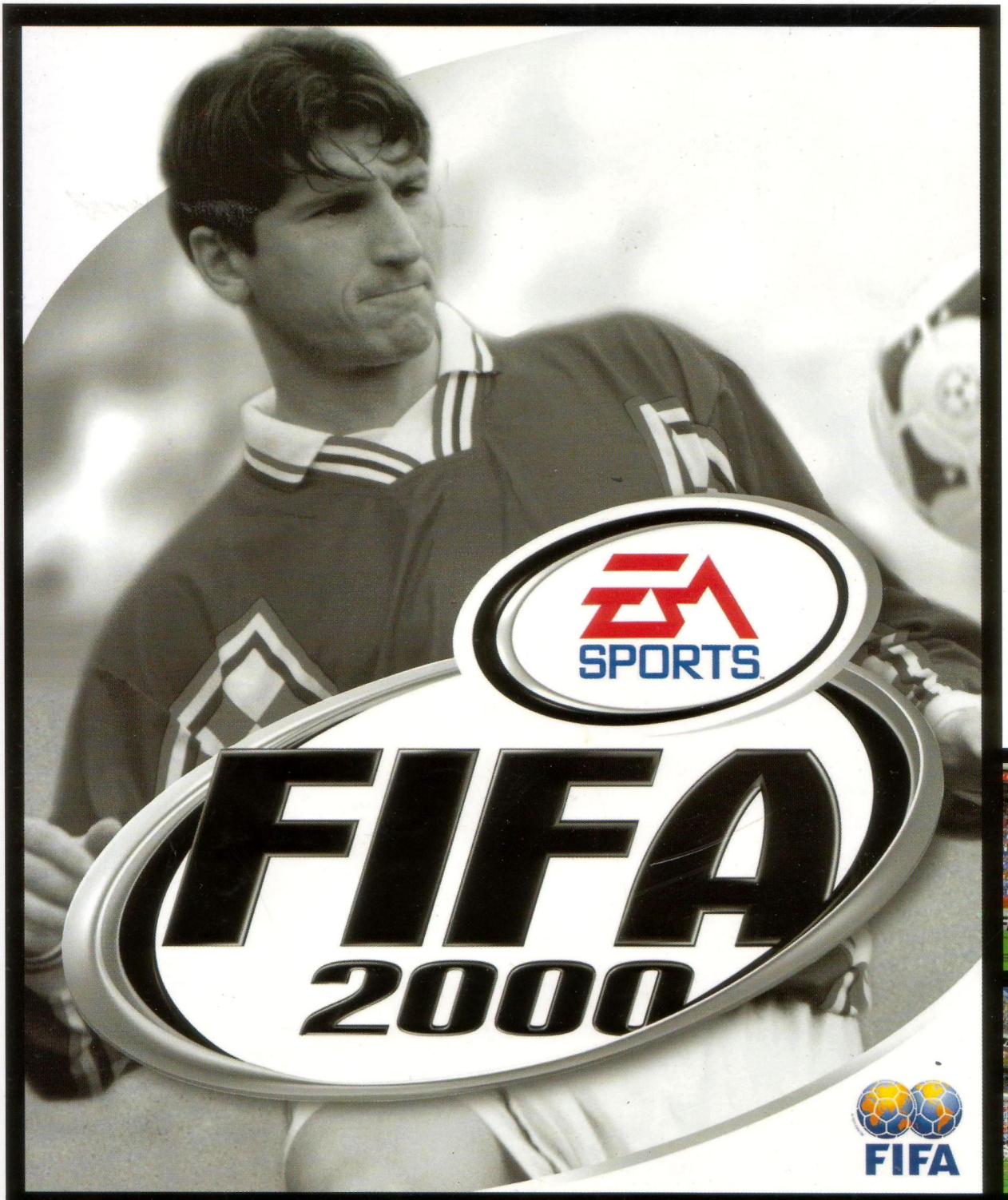
Tel. broj: _____

JMBG: _____

Potpis: _____

Sve korištene trgovačke oznake i zaštićeni znakovi su vlasništvo njihovih vl
ka i korištene su samo za označavanje njihovih proizvoda. Sva prava zaštić

CROC 2 © Argonaut Software Ltd, 1999. All rights reserved. CROC 2 is a trademark of Argonaut Software Ltd, 1999. © 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



EA SPORTS FIFA 2000

GIMME NET-VIOLATING-AIR-SHREDDING-LIGHTNING STRIKES GIMME STUD-RUPTURED-TURF-CHURNING SHIN-SHEARING-TACKLES GIMME A-WIDE-AWAKE EYE-POPPING-GLOBAL-SPECTACLE GIMME FIFA

FIFA 2000 predstavlja odabir timova, liga i kupova iz cijelog svijeta. Svaki tim može igrati sa svakim.

Preko 450 timova iz cijelog svijeta • Stvori svoje natjecanje sa vlastitom ligom ili kupom • Jedinstvena prilika da igraš protiv preko 40 timova klasika iz posljednjeg stoljeća • Po prvi puta sezone se ne prekidaju nego se nastavljaju jedna u drugu • Nove animacije i logika zagrađivanja pružaju veće mogućnosti u zadržavanju lopte • Povećan fizički kontakt • Novi pokreti lica • Proslave u stilu • Nove strategije i napredan AI • Novo mnoštvo unaprijed pripremljenih akcija kod slobodnih udaraca i kornera • Robbie Williams: Cyber Robbie - po prvi puta hit na video igri

EA SPORTS easports.com it's in the game.™

PlayStation PC CD

FIFA 2000 THE ALBUM

UVIJEK NOVA, UVIJEK JEDINSTVENA, NIKAD PONOVLJIVA

FIFA 2000

ALGORITAM

Software © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, the EA SPORTS logo, and Electronic Arts are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. ®1977 FIFA ™. Manufactured under license by Electronic Arts. All other trademarks and tradenames are the property of their respective owners PlayStation and PS are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.